



**LARDYANNE
PIMENTEL
GUIMARÃES**

**DESENVOLVENDO UM WEBDOCUMENTÁRIO E
UM DOCUMENTÁRIO LINEAR SOBRE A
PERSPETIVA PASSIONAL DA CRIAÇÃO DE
AVES NA EUROPA**



**LARDYANNE
PIMENTEL
GUIMARÃES**

**DESENVOLVENDO UM WEBDOCUMENTÁRIO E UM
DOCUMENTÁRIO LINEAR SOBRE A PERSPETIVA
PASSIONAL DA CRIAÇÃO DE AVES NA EUROPA**

Dissertação apresentada à Universidade de Aveiro para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Comunicação Multimédia, realizada sob a orientação científica do Doutor Vania Baldi, Professor auxiliar convidado do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro

Dedico esta tese a Lardner Ribeiro Guimarães, a Marta Maria Pimentel, a Ana Lopes Pimentel, a Marcela Maria Pimentel e Francisco Cândido Pimentel.

O júri

presidente

Prof. Doutora Lúdia de Jesus Oliveira Loureiro da Silva

professora associada com agregação da Universidade de Aveiro

Prof. Doutor Vania Baldi

professor auxiliar convidado da Universidade de Aveiro

Prof. Doutora Anabela Dinis Branco de Oliveira

professora auxiliar da UTAD

agradecimentos

Agradeço a Deus, à minha família, aos amigos, aos professores, aos entrevistados e todos aqueles que de alguma forma contribuíram para a concretização deste trabalho. Especialmente ao meu orientador Prof. Doutor Vania Baldi pela paciência e orientação, ao Prof. Doutor António Costa Valente pelo apoio e a Filipe Pereira que me ajudou a conhecer a realidade representada nos filmes.

palavras-chave

Documentário, webdocumentário, narrativa, interatividade, utilizador.

resumo

Esta dissertação documenta o trabalho de investigação teórico e prático que deu origem a dois produtos audiovisuais, nomeadamente, o webdocumentário Aves - Paixão Europeia e o documentário Aves - Paixão Europeia. Com este propósito delimitaram-se as etapas de execução do projeto que abrangeu: o estudo dos gêneros, a conceção fílmica, o desenvolvimento da plataforma webdocumental e as fases de realização documental, respetivamente, a pré-produção, a produção e a pós-produção. A paixão dos europeus pelas aves é a ideia do filme. O tema surgiu a partir do contato direto com pessoas que desenvolveram um grande fascínio pelas aves. Durante um ano, foram visitadas várias regiões de Portugal e cidades da Espanha, da Bélgica e da Holanda. Nessas viagens conhecemos criadores e comerciantes de pássaros, além de feiras e exposições. Assim, a realização audiovisual efetuada por este trabalho, objetiva contribuir para a percepção desta realidade que envolve discussões de ordem social, económica e ambiental. O corpo da tese retrata todo o percurso adotado na implementação dos dois produtos audiovisuais.

keywords

Documentary, webdocumentary, narrative, interactivity, user.

abstract

This paper documents the theoretical and practical research work that led to two audiovisual products in particular webdocumentário Birds - European Passion and the documentary Birds - European Passion. For this purpose delimited up the project execution stages covering: the study of genres, the film design, the development of webdocumental platform and the phases of realization documentary, respectively, pre-production, production and post-production . The passion of Europeans by birds is the idea of the film. The theme emerged from the direct contact with people who have developed a great fascination with birds. For a year, were visited several regions of Portugal and cities in Spain, Belgium and the Netherlands. On these trips we know creators and marketers of birds, as well as fairs and exhibitions. Thus, the audiovisual achievement made by this work aims to contribute to the perception of this reality that involves discussions of social, economic and environmental. The body of the thesis portrays all the way adopted in the implementation of the two audiovisual products.

ÍNDICE

1.Introdução	21
1.2. Finalidade e objetivos	26 ²⁷
1.3. Metodologia.....	28
2. Enquadramento teórico	31
2.1. Documentário.....	33
2.1.1. Conceito	33
2.1.2. Modos de representação da realidade	37
2.1.3. Modo adotado neste trabalho	42
2.2. A Nova Era Digital.....	43
2.3. Documentário Interativo.....	45
2.3.1 Documentário versus documentário interativo	45
2.3.2. Modos de interação.....	48
2.3.3. Modo de interação adotado	52
2.4. Produção webdocumental.....	53
2.4.1. Cali, La Ciudad que no duerme.	53
2.3.2. Insitu.....	61
2.3.3. The Block.....	65
03. Implementação Prática.....	73
3.1. Pré-rodução.....	75
3.1.1. Escolha do tema	75
3.1.2. Pesquisa sobre a natureza do tema	77
3.1.3. A viabilidade visual	82
3.1.4. Os recursos financeiros necessários	83
3.1.5. Guião de Filmagem.....	85
3.1.6. A calendarização do trabalho.	87

3.2. Produção.....	88
3.2.1.Entrevistas.....	88
3.2.3. Vídeo.....	96
3.2.4. Som.....	102
3.3. Pós-produção	103
3.3.1. Análise do Material Recolhido	103
3.3.2. Construção da Narrativa	105
4. Webdocumentário Aves, Paixão Europeia	111
3.4.1. Desenho gráfico	111
3.4.2. Plataforma escolhida.....	117
3.4.3. Implementação da plataforma	120
4. Conclusão	127
4.1. Considerações finais	129
4.2. Limitações do projeto	130
4.3. Perspectivas para o futuro	131
5.Bibliografia	133
6.Anexo.....	141

Índice de tabelas

Tabela 1- Etapas da pesquisa	30
Tabela 2-Grau de interatividade.....	44
Tabela 3-Tabela indicativa de conteúdo.....	80
Tabela 4-Tabela de despesas da realização documental.....	84
Tabela 5- Guião de filmagem	86
Tabela 6-Cronograma de filmagem.....	87
Tabela 7- Tempo de cada video.....	109

Índice de figuras

Figura 1- Cenas do filme Nanook, o Esquimó.....	34
Figura 2-Cenas do filme O homem da Câmara (1929)	34
Figura 3-Cenas do filme chuva (1929), de Joris Ivens	38
Figura 4-Planos do filme Ways of seeing, de Jonh Bberger.....	39
Figura 5-Planos do filme Crônica de Verão de Edgar Morin e Jean Rouch	39
Figura 6-Planos do filme Letter To Jane (1972)	41
Figura 7- Filme Gimme Shelter (1970).....	41
Figura 8-Interface de introdução do webdocumentário Cali, La Ciudad que no duerme	54
Figura 9-Parra superior da interface.....	55
Figura 10-Página Personajes	55
Figura 11-Interface de exibição dos vídeos	56
Figura 12-Página Galerías 360.....	56
Figura 13-Galerías 360 matadoro	57
Figura 14-Página Cali Virtual.....	57

Figura 15-Rotas da Cali Virtual.....	58
Figura 16-Página Otras Miradas	58
Figura 17-Página Participa	59
Figura 18-Página Participa na barra superior	59
Figura 19-Página Descargas	60
Figura 20-Página inicial do webdoc Insitu	61
Figura 21-Página de visualização do filme	62
Figura 22-Página Chapters	62
Figura 23-Página Map	63
Figura 24-APP do webdocumentário insitu.....	63
Figura 25-Página de abertura do The Block	65
Figura 26-Planos do vídeo de introdução do webdoc The block	66
Figura 27-Página de acesso à Rua Eveleigh street.....	66
Figura 28-Ícones da narrativa.....	67
Figura 29-Janela informativa do personagem	67
Figura 30-Visualização dos depoimentos	68
Figura 31-Conteúdo do ícone Watch History	69
Figura 32-Conteúdo do ícone Discuss.....	69
Figura 33- Página Map	70
Figura 34- Página History.....	71
Figura 35-Feira de pássaros na cidade do <i>porto</i>	76
Figura 36- <i>Mundial de aves 2013</i> , Holanda	76
Figura 37-Área destinada à criação de agapornis, na casa do criador André Carvalho.....	81
Figura 38- Criador de agapornis.....	81
Figura 39- Imagens das aves e das feiras visitadas.....	83
Figura 40- Família madureira	90
Figura 41-Manuel alves	90

Figura 42-Manuel CARDOSO.....	91
Figura 43- João petiz	91
Figura 44-Herman Rising	92
Figura 45- Feira do porto.....	92
Figura 46-Cidália de sousa	93
Figura 47- Alexandre Ferreira	93
Figura 48- Walter Almeida.....	93
Figura 49- Rafael Garcia	94
Figura 50-Juiz da exposição de periquitos.....	94
Figura 51- F. M. Mulder.....	94
Figura 52- Birdmarket	95
Figura 53- Paulo germano.....	95
Figura 54-Canon EOS 650D	96
Figura 55- Microfone externo shenggu sg108.....	97
Figura 56- Lentes Ef 18-55 mmf/ 3.5-5.6 is II e efs 55-250mm macro.	98
Figura 57- Planos adotados nas entrevistas	99
Figura 58- Planos de imagens de apoio.....	99
Figura 59- Planos da imagem das aves.....	100
Figura 60- Captura externa e interna	100
Figura 61-Tripê Cullmann Primax 180 e tripê KH-25 BENRO	101
Figura 62-Fotos dAS aves em Cativeiro	101
Figura 63- Projeto das produções audiovisuais no adobe premiere cs6	104
Figura 64- Criando sequence	106
Figura 65- Janela Source	106
Figura 66- Time line	107
Figura 67- Janela effects	107
Figura 68- Render effects e work	108

Figura 69- File export media.....	108
Figura 70- Time line com o projeto linear	110
Figura 71- Interface de entrada do webdoc aves, Paixão Europeia	111
Figura 72- Página de abertura do webdoc.....	112
Figura 73- Página de introdução.....	112
Figura 74- Primeira página.....	113
FIGURA 75- Página personagens	113
FIGURA 76- Página upload.....	114
Figura 77- Página galeria	115
Figura 78- Página galeria com mais informações sobre as aves	115
Figura 79- Página discussão.....	116
Figura 80- Página discussão.....	116
Figura 81- Páginas de agradecimento, de apresentação e de créditos	117
Figura 82- Perfil no facebook, no twitter e no youtube.....	119
FIGURA 83- Página inicial do webdoc.....	120
Figura 84- Parte inferior do webdoc aves, paixão europeia.....	121
Figura 85- Página personagens do webdoc aves, paixão europeia.....	121
Figura 86- Subpágina do página personagens	122
Figura 87- Página participação do webdoc aves, paixão europeia	122
Figura 88- Página galeria	123
Figura 89- Página discussão.....	123
Figura 90- Página links	124
Figura 91- Página de quem somos	124
Figura 92- Versão mobilie do webdoc Aves, paixão europeia.....	125

1.INTRODUÇÃO

Neste trabalho tenta-se efetuar uma articulação entre uma pesquisa de caráter teórico e uma de desenvolvimento prático. Ambos os procedimentos de análise são descritos ao longo dos diferentes capítulos. Na primeira parte fez-se o estudo dos gêneros narrativos do documentário e do webdocumentário, abordando as características marcantes e diferenciadoras. Em seguida analisaram-se os webdocumentários *Cali*, *La Ciudad que no duerme*; *Insitu* e *The Block*, selecionados pelos critérios de relevância estética e tecnológica dentro da área de estudo. Os webdocs foram modelos de referência para a constituição da interface do webdocumentário realizado *Aves*, *Paixão Europeia*. A seguir, descreveu-se a pré-produção, a produção e a pós-produção documental. E, por último, explicitou-se o desenho da interface e a disposição do conteúdo da plataforma webdocumental.

Portanto, realizou-se um estudo e uma dupla implementação prática de dois gêneros audiovisuais, nomeadamente, um documentário e um webdocumentário. O documentário, na perspectiva aqui indicada, é um importante instrumento de elucidação de questões sociais, económicas e culturais, pois permite a compreensão de diferentes aspetos da realidade, possibilitando a maior pluralidade do debate social. O webdocumentário, também designado de documentário interativo, é um novo género que surge a partir da convergência entre o género documental e as novas tecnologias da informação.

Com a evolução tecnológica tanto das ferramentas de publicação de conteúdo como de transmissão de vídeo pela internet, principalmente a partir dos meados dos anos 2000, a realização documental, além de estabelecer asserções sobre o mundo, passa a incorporar em sua constituição narrativa elementos pertencentes às especificidades do meio digital como interatividade, hipertextualidade, convergência e memória (banco de dados). (Spinelli, 2013).

Surgem, então, novos produtos híbridos que estão a incorporar características de diferentes meios. O webdocumentário incorpora na linguagem documental características da Web. O espetador transforma-se, simultaneamente, em *usuário-navegador-participante*. A narrativa é não linear permitindo um fluxo de navegação

aparentemente livre. O conteúdo é fragmentado em blocos de informação. O filme tem existência numa plataforma *on-line* que requer interação. “*O território do documentário interativo produz obras que integram uma combinação de linguagens e sistemas de comunicação multimodal, junto com experiências interativas nas quais o usuário adquire um papel fundamental*” (Castells, 2013). O documentário interativo estabelece novas lógicas na relação do público com a obra cinematográfica.

O cinema interativo é uma promessa de produto pós-moderno. Através dele, desenvolve-se a liberdade de escolha, de definição dos caminhos seguidos e da narrativa proposta na obra. O desafio está em desenvolver uma narrativa de acordo com as compreensões particulares. É uma obra particular, individual, construída sobre um arsenal de banco de dados previamente produzidos pelo diretor da mesma, mas com novos caminhos narrativos, definidos pelo espectador. (Renó, 2013)

Considerar o produto audiovisual como uma possível interativa que oferece uma liberdade de escolha é, no mínimo, instigante. Nesta nova lógica de realização cinematográfica a ação do usuário é fundamental. O número expressivo de projetos interativos desenvolvidos por grandes veículos de comunicação como o jornal francês *Le Monde* ou por grupos particulares como a empresa brasileira *Cross Content* demonstram que o género tem cada vez mais adeptos.

Porém, compreendendo a relevância destas novas dinâmicas interativas, definiram-se nesta investigação duas propostas narrativas. A primeira proposta é o documentário tradicional que estabelece uma narrativa linear destinada aos *mídia* tradicionais, como o cinema e a televisão. A segunda proposta é o webdocumentário. Esta é constituída por uma narrativa não linear delimitada por uma interface *on-line*. Os conteúdos das duas narrativas advêm do mesmo processo de realização documental que abrangeu a pré-produção, a produção e a pós-produção.

O tema das narrativas é a paixão dos europeus pelas aves, sendo que a maior parte dos entrevistados são portugueses. O encantamento despertado pelas aves traduz-se na existência significativa de criadores e de comerciantes de pássaros que participam

em campeonatos e em feiras livres. *As Ararás, os Papagaios, as Catatuas, os Periquitos, os Canários, os Agapornis e as Roselas* são algumas das espécies mais comercializadas no mercado Europeu. As aves brasileiras, as africanas, as australianas estão entre as mais apreciadas e mais valorizadas, , capazes de engendrar sonhos e emoções profundas nos seus apreiadores.

Na pré-produção identificaram-se histórias de pessoas que gastam elevadas quantias financeiras na compra de aves e dedicam muitas horas diárias à limpeza de gaiolas. Trata-se de sujeitos capazes de grandes esforços para obterem o pássaro mais raro e de melhor qualidade. O prazer de ouvir o canto, de observar a plumagem, as cores, o nascimento e o crescimento dos pássaros constituem o imaginário daqueles que são amantes de aves. Na perspetiva ambiental o presente estudo tem sua importância na medida em que compreende que o recorte audiovisual desta realidade pode contribuir para o debate de ideias sobre a preservação da fauna, o desenvolvimento sustentável e a conservação das espécies e os comportamentos humanos implicados. . Dá-se, portanto, por meio das produções cinematográficas realizadas por este trabalho, um contributo para o registo e para a compreensão de uma série de comportamentos que pode originar diferentes debates, mas que não deixa de ser revelador e esteticamente interessante.

“Em primeiro lugar filme é em si um “teatro da Memória”. É uma representação externa e visível do que foi dito e feito. Como a escrita, o filme alivia o fardo de confiar sequência e detalhe à memória. O filme pode se converter numa fonte de “memória popular”, dando-nos a sensação vívida de como alguma coisa aconteceu num determinado tempo e lugar. Em segundo lugar, a memória é parte de várias maneiras como os expectadores se servem de que já viram para interpretar o que estão vendo. (NICHOLS, 2001).

Os filmes realizados nesta investigação constituem uma fonte de memória popular, compondo um documento visual e sonoro sobre um comportamento social que estabelece implicações ambientais e económicas, mas que, ao mesmo tempo, apresenta histórias de vida incomuns. A plataforma webdocumental constitui um

ambiente informativo aberto a contribuições periódicas por parte dos utilizadores, possibilitando o encontro e a participação daqueles que se interessam pela temática. A participação do utilizador é determinante na concretização da proposta interativa.

1.2. FINALIDADE E OBJETIVOS

Este trabalho objetiva contribuir, por meio da produção documental, na percepção de uma realidade pouco conhecida. Atráves da experimentação prática de conceitos teóricos pretendeu-se desenvolver produtos audiovisuais eficazes, possibilitado a imersão no universo do tema. O desenvolvimento dos produtos é um processo de aprendizagem que se retroalimenta entre prática e teoria.

Os objetivos principais desta investigação são:

- Aprofundar o conhecimento sobre o documentário e o documentário interativo.
- Criar um webdocumentário e um documentário linear sobre histórias incomuns de europeus que são fascinados por aves, com base em entrevistas e imagens recolhidas em diversas regiões de Portugal e algumas cidades da Holanda e da Bélgica.
- Desenvolver uma plataforma webdocumental com interface atrativa que possibilite a participação do utilizador.
- Proporcionar por meio da produção audiovisual o conhecimento de um contexto social que envolve questões de ordem ambiental e económica.

1.3. METODOLOGIA

Como ponto de partida, o presente estudo serviu-se da pesquisa bibliográfica para compreender os principais autores e produtos audiovisuais desenvolvidos, a fim de construir um enquadramento teórico que desse suporte à implementação prática. A pesquisa de campo também foi importante como fonte de conhecimento, uma vez que, por meio dela, foi possível verificar a viabilidade da realização documental e definir as entrevistas e as imagens que vieram a ser capturadas.

A análise da produção webdocumental foi basilar para idealizar a arquitetura da plataforma Web e desenhar a interface do webdocumentário *Aves, Paixão Europeia*. A análise dos modelos permitiu perceber o funcionamento e a linguagem do novo gênero. De acordo com Prodanov & Freitas (2019) a pesquisa exploratória tem como finalidade proporcionar mais informações sobre o assunto que vamos investigar, possibilitando a sua definição e o seu delineamento.

Do ponto de vista da abordagem metodológica ao objeto/objeto de investigação adotou-se uma perspectiva qualitativa, com natureza de desenvolvimento prático, uma vez que reflete um estudo que gera saberes empíricos e teóricos direcionados a um tema específico, sem atribuir resultados universais. Portanto, a investigação remete para a aquisição de competências e saberes teóricos e práticos, materializados nos documentos da tese e nos produtos audiovisuais.

Assim, temos uma investigação de desenvolvimento, que assume uma natureza exploratória:

“(s)eguindo um percurso próximo da resolução de problemas(...) começa, de forma geral, por analisar o possível objeto (que possa responder a uma necessidade identificada), conceptualizar esse objeto para poder elaborar um modelo (uma representação dos elementos que o vão compor), elaborar estratégias de realização, avaliar as possibilidades de concretização, proceder à construção de uma forma provisória desse objeto (protótipo) e implementá-lo” (Van Der Maren, 1996 apud Oliveira, 2006).

No que se refere aos procedimentos técnicos o plano de investigação teve as seguintes etapas: revisão da literatura, recolha de dados, análise de dados, modelo concetual, plano de filmagem, filmagem, seleção das imagens e das entrevistas, montagem do filme linear, edição de uma narrativa hipermedia e desenvolvimento da plataforma webdocumental.

Etapas de investigação	Características
Pesquisa bibliográfica	Autores: Sandra Gaudenzi, Arnau Gifreu, Arlindo Machado, Pierre Levy, Manuela Penafria, etc...
Mapa concetual	Conceitos centrais: documentário, webdocumentário interatividade, convergência, interface, novas tecnologias, hipertexto, multimédia, narrativa linear, narrativa não linear, usuário, etc...
Definição de modelos adotados no trabalho	<ul style="list-style-type: none"> • Modos de representação da realidade no documentário tradicional • Modos de interação no webdocumentário • Produção webdocumental
Webdocumentário	<ul style="list-style-type: none"> • Modo de interação participativo • Interface online interativa
Documentário	<ul style="list-style-type: none"> • Modo de representação da realidade

	observativa
Realização documental	<ul style="list-style-type: none"> • Pré-produção, produção e pós-produção.
Conclusão	Reflexão sobre o resultado do trabalho

TABELA 1- ETAPAS DA PESQUISA

2. ENQUADRAMENTO TEÓRICO

2.1. DOCUMENTÁRIO

Este capítulo aborda o género documentário efetuando a análise de suas características (aqui consideradas como as principais) para o trabalho que se pretende desenvolver. No entanto, não se pretende descrever a história do género documentário mas, tão somente, perceber alguns dos seus aspetos a fim de fundamentar e de orientar a realização documental. A classificação dos modos de representação da realidade proposta pelo estudioso norte americano Bill Nicholas, recebe especial enfoque, pois foi a partir dela que se definiu o modelo de representação do documentário *Aves, Paixão Europeia*.

2.1.1. CONCEITO

O documentário é um género audiovisual que realiza um recorte fotográfico de algum aspeto da realidade, constituindo, por meio de uma narrativa, um conhecimento que pode ser consultado e interpretado. *“Na perspetiva comum, o documentário é uma narrativa basicamente composta por imagens-câmara, acompanhada muitas vezes de imagens de animação, carregadas de ruídos, música e fala (mas, no início de sua história, mudas), para as quais olhamos (nós, espetadores) em busca de asserções sobre o mundo que nos é exterior, seja esse mundo coisa ou pessoa.”* (Ramos, 2007)

A grande discussão sobre o género documentário reside na sua identificação como instrumento de registo da realidade. No livro “História do Cinema Mundial”, organizado por Mascarello (2006), afirma-se que foi no final dos anos 1920 e início de 1930, sobretudo com a escola de documentário inglesa, que o termo documentário começou a ser utilizado para nomear um domínio específico do cinema.

“A palavra documentário traz as marcas de sua significação, surgida na segunda metade do século XIX no campo das ciências humanas, para designar um conjunto de documentos com a consistência de “prova” a respeito de uma época. Possui desse modo, uma forte conotação representacional, ou seja, o sentido de um documento

histórico que se quer veraz, comprobatório daquilo que “de facto” ocorreu num tempo e no espaço.” (Mascarello, 2006, p. 233)

O termo documentário carrega o sentido de documento sendo um testemunho imagético e sonoro de um acontecimento ou de um facto. Como género cinematográfico possui características que o identificam. Segundo Penafria (1999) foi nos anos 20 que foram implementadas as regras identificadoras da produção documental. Os responsáveis foram: o americano Robert Flaherty (1884-1951) e Dziga Vertov (1895-1954) da União Soviética.



FIGURA 1- CENAS DO FILME NANOOK, O ESQUIMÓ

Roberty é o autor do clássico documentário [Nanook, o Esquimó](#) (1922) que narra a história de um esquimó e sua família a realizar as atividades cotidianas do grupo, como, por exemplo, navegar no rio, pescar e fazer fogo.



FIGURA 2-CENAS DO FILME O HOMEM DA CÂMARA (1929)

Vertov é o autor do clássico documentário [O homem da Câmara](#) (1929), um filme que apresenta diferentes aspetos da vida da cidade de Moscovo, nomeadamente, o

trabalho, os lugares, os objetos, o cineasta, o cinema e as pessoas. Os dois filmes marcam o início da história do cinema documental. A estudiosa Penafria define a partir destes clássicos as características do gênero:

“Com eles, filmes e autores, ficou definido que, no documentário, é absolutamente essencial que as imagens do filme digam respeito ao que tem existência fora dele. Esta é a principal e primeira característica do documentário. A segunda, já em estúdio, é a organização das imagens obtidas *in loco* (este material poderá eventualmente ser trabalhado com outro, por exemplo, legendas, sons, etc.) segundo uma determinada forma; o resultado final dessa forma é um filme. A organização força o filme a não se pautar por uma mera descrição, apresentação descaracterizada ou sucessão sem propósito aparente, das imagens obtidas *in loco*. O documentarista, por seu lado, é cúmplice das características enunciadas.” (Penafria, 1999).

Portanto, o filme ocupa-se de acontecimentos reais, sem atores e sem encenação. O conteúdo captado recebe forma à medida que se estruturam as imagens numa sequência narrativa definida. O escocês John Grierson, integrante do movimento documentarista britânico, é outro importante personagem da história do cinema documental. Ele utilizou a palavra documentário, em 1926, para definir o filme *Moana* de Robert Flaherty, o que provocou a utilização do termo para designar um segmento de filmes com as mesmas características. “Grierson ter-se-á referido ao valor documental da *Moana*, em virtude de reconhecer a força da imagem enquanto evidência, enquanto pedaço da realidade.” (Penafria, 1999)

A questão da realidade é um dos aspectos mais discutidos dentro do estudo da gênese do documentário. Alguns autores afirmam que o documentário é um documento fiel da realidade. Já outros entendem que ele é uma representação de algum aspecto do mundo histórico. Segundo o estudioso Godoy (2001) a polêmica sobre o realismo no cinema pode trazer alguma iluminação à questão da dimensão da realidade presente no documentário, para isso, cita Philippe Dubois que distingue as três fases ou blocos de oposições que ocorrem nesta temática:

1. A fotografia como espelho do real, o discurso da mimese, onde se faz a referência à semelhança da imagem ao seu referente;
2. A fotografia como transformação do real, o discurso do código e da desconstrução, onde o efeito da realidade seria pura impressão do aparelho de base, não havendo a propalada neutralidade admitida em 1;
3. A fotografia como traço do real, o discurso peirceano do índice e da referência, onde se vê uma espécie de epistemologia em que a fotografia seria um ótimo exemplo; trata-se aqui de um resgate das dimensões de realidade presentes na fotografia.

Neste trabalho consideramos a fotografia uma representação do real, de modo que o documentário é uma representação com limitações de diversas ordens que podem interferir na maneira de compreender os factos. *“O cinema é um processo formal que pode ser utilizado com intuítos tendencialmente mais realistas ou menos realistas, mas que em qualquer caso, ele nunca é a própria realidade, a não ser a realidade fílmica”* (Ferreira, 2011).

A capacidade do equipamento técnico disponível, a ação dos personagens, a estruturação da narrativa, a subjetividade do realizador e do espetador são condicionantes que interferem na realização documental. A realidade não é transmitida na sua completude, mas apenas em fragmentos que constituem traços do real. Para Souza (2012) a questão do conhecimento e da realidade assumem uma posição de destaque no documentário. Logo, o documentário é uma fonte de conhecimento que pode ser considerada como instrumento de elucidação do meio social. *“o documentário representa o mundo histórico ao moldar o registo fotográfico de algum aspeto do mundo de uma perspetiva ou de um ponto de vista diferente”* (Nicholas, 2001).

O documentário realiza um registo histórico que como fonte histórica pode ser consultada e analisada. *“O documentário constitui uma memória social na qual a experiência da vida ordinária, nos seus múltiplos aspetos, sobrevive como um testemunho insistente, em nome de todos os que viveram.”* (Sedlmayer, 2007).

Os conceitos de realidade, de representação, de memória e de registo são recorrentes nas definições do documentário, a partir deles definimos: o documentário como um documento audiovisual sobre um facto, uma pessoa, uma expressão, um ambiente ou um sentimento de uma dada realidade, no seu específico contexto,

espaço temporal, sendo uma representação fílmica da qual se emanam múltiplas leituras e interpretações.

Há sempre condicionantes na sua realização, até técnicas, como, por exemplo, as escolhas do plano de filmagem, da luz e dos entrevistados. Estas condicionantes influenciam a compreensão e o significado do filme. O documentário, inevitavelmente, está impregnado de subjetividade, de representações, de tomadas de decisão e de interpretações, que vão sempre ocorrendo ao longo do seu processo de desenvolvimento. Assim podemos dizer que a realização fílmica não é neutra, mas tem uma voz própria na seleção dos aspetos do mundo.

Nos documentários as imagens são realizadas dentro de uma espontaneidade diferente daquela que ocorre na ficção. Neles os acontecimentos reais exercem grande preponderância na narrativa pois conduzem à construção da história. Apesar de apresentarem histórias e acontecimentos históricos não são a reprodução exata e limpa do que houve, pois carregam também a subjetividade de quem o produz e de quem recebe a informação. “O seu potencial informativo poderá ser alcançado na medida em que esses fragmentos forem contextualizados na trama histórica em seus múltiplos desdobramentos (sociais, políticos, económicos, religiosos, artísticos, culturais enfim).” (Kossov, 2012)

2.1.2. MODOS DE REPRESENTAÇÃO DA REALIDADE

Cada documentário tem uma voz própria, isto é, um modo específico de representar a realidade e de estruturar a narrativa. Nesse sentido Nicholas (2001) identifica seis modos de representação, são eles: *o poético, o expositivo, o participativo, o observativo, o reflexivo e o performático*. Um documentário pode apresentar características de diversos modos de representação. Os modos não são fechados em si mesmos, ou seja, um documentário pode adotar mais de um modo. No entanto, um dos modos tem preponderância sobre os demais.

Modo poético

Segundo Nicholas (2001), o modo poético sacrifica as convenções de montagem e a ideia de localização no tempo e no espaço. Os atores sociais raramente assumem o papel de personagens como elementos centrais da história. Os objetos, os espaços e as pessoas desempenham a mesma importância na narrativa. A realidade é apresentada através da percepção particular, dos sentimentos e da contemplação dos cenários. O filme [Chuva](#) (1929), de Joris Ivens, é um exemplo.

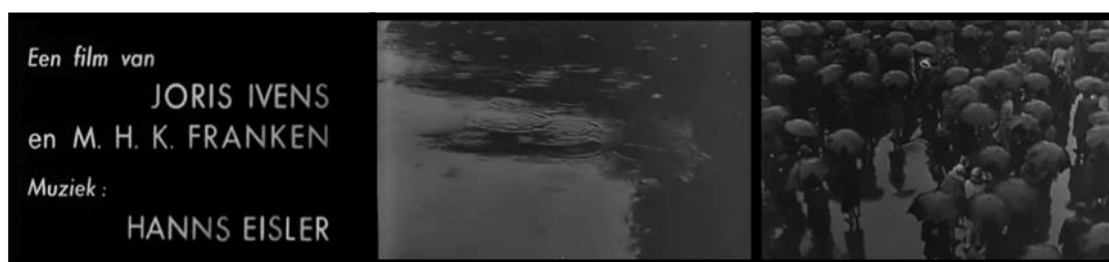


FIGURA 3-CENAS DO FILME CHUVA (1929), DE JORIS IVENS

Trata-se de um filme composto por uma sucessão de planos sem ordem temporal e espacial definida, sendo a chuva a personagem central da narrativa. As pessoas e os espaços estão em condições de igualdade. O plano geral e o plano detalhe são alguns dos enquadramentos utilizados no filme. Eles captam o cair das gotas de chuva no rio, na cidade, nas janelas e nas ruas. Não há diálogos apenas uma música instrumental ao fundo que se mantém contínua e ritmada.

Modo expositivo

No modo expositivo há um narrador que fala diretamente ao espectador, ele estabelece uma “voz de Deus”. Portanto, expõe uma ideia ou um ponto de vista que é sustentado por imagens. Nicholas (2001) explica que este modo prioriza o argumento e a impressão objetiva dos factos, empregando uma narrativa próxima daquela que é utilizada por repórteres e apresentadores de notícias. *“O tom oficial do narrador profissional empenha-se na construção de uma sensação de credibilidade, usando*

características como distância, neutralidade, indiferença e onisciência.” (Nicholas, 2001). Neste modo as imagens desempenham um papel secundário. O filme *Ways of seeing* (1974), de John Bberger é um dos exemplos desta categoria..



FIGURA 4-PLANOS DO FILME WAYS OF SEEING, DE JONH BBERGER

O filme é uma série produzida pela emissora BBC que critica a estética cultural ocidental tradicional. O filme estrutura-se a partir da narração argumentativa do interlocutor, Jonh Bberger. Ele guia o espectador através de espaços e de imagens que dão significado ao que é dito. Portanto, as imagens sustentam a posição do narrador acerca do tema.

Modo participativo

Neste modo o realizador engaja-se no mundo histórico apresentando um testemunho sobre a realidade. O cineasta participa dos acontecimentos, integrando a realidade com os demais personagens. *“O cineasta abandona o papel de narrador argumentativo, afasta-se da contemplação poética, desce do lugar onde pousou a mosquinha da parede e torna-se um ator social (quase) como qualquer outro.”*(Nicholas, 2001) Um exemplo representativo desse modo é o filme [Crônica de Verão](#) de Edgar Morin e Jean Rouch.



FIGURA 5-PLANOS DO FILME CRÔNICA DE VERÃO DE EDGAR MORIN E JEAN ROUCH

O filme *Crônica de Verão* inicia-se com os cineastas em cena, nomeadamente, Edgar Morin e Jean Rouch. Despojados de formalidade eles dialogam com a personagem central sobre as filmagens que seguem. Os cineastas estão inseridos na narrativa participando de diversas discussões do filme.

Modo performático

Representa a realidade a partir da percepção subjetiva, sentimental e artística. Segundo Nicholas (2001) o cineasta traz a sensibilidade, sem ordens ou imperativos retóricos, valorizando características subjetivas, dando maior relevância à memória e ao relato. *“Obras como O Corpo Belo (1991), de Ngozi Onwurah e Homenagem a Bontoc (1995), de Marlon Fuentes, são exemplos, eles enfatizam a complexidade emocional da experiência da perspectiva do próprio cineasta. Um tom autobiográfico compõe esses filmes, que têm semelhança com a forma de diário do modo participativo.”* (Nicholas, 2001 p. 170). Nicholas, conclui afirmando que o documentário performático enfatiza aspectos subjetivos de um discurso classicamente objetivo.

Modo reflexivo

Aqui o cineasta estabelece uma negociação com o espectador na qual o mundo histórico e as questões de representação entram em discussão no filme. Nicholas (2001) afirma que os documentários reflexivos pedem-nos para que se veja o documentário pelo que ele é: um construto ou representação. *“O documentário reflexivo questiona a forma do documentário, tira a familiaridade dos outros modos- abstrato demais, perde de vista questões concretas.”* (Nicholas, 2001). O filme [Letter To Jane](#) (1972) é um exemplo deste modo.



FIGURA 6-PLANOS DO FILME LETTER TO JANE (1972)

O filme inicia-se com uma narração que interroga críticos, jornalistas e espetadores. O texto narrativo solicita ao espetador a análise da fotografia de Jane Fonda, tirada no Vietnã. Ao longo da narrativa há questionamentos sobre a realização do filme.

Modo observativo

No modo observativo a câmara assume o papel de testemunha do facto. Este modo surgiu a partir dos avanços tecnológicos posteriores à Segunda Guerra Mundial, que permitiram o livre manuseio de equipamentos dentro do espaço. A câmara de 16 mm, como Arriflex e Auricon, e gravador como o Nagra são alguns dos equipamentos que permitiram a inovação no processo de produção documental. A câmara assume o papel de testemunha do facto. *“O cineasta observativo adota uma modo especial de presença “na cena” em que aparece ser invisível e não-participante.”* (Nicholas, 2001). Neles evita-se o comentário e a encenação. O filme Gimme Shelter (1970) é um exemplo deste modo, ele regista o show dos Rolling Stones em Altamont, na Califórnia.

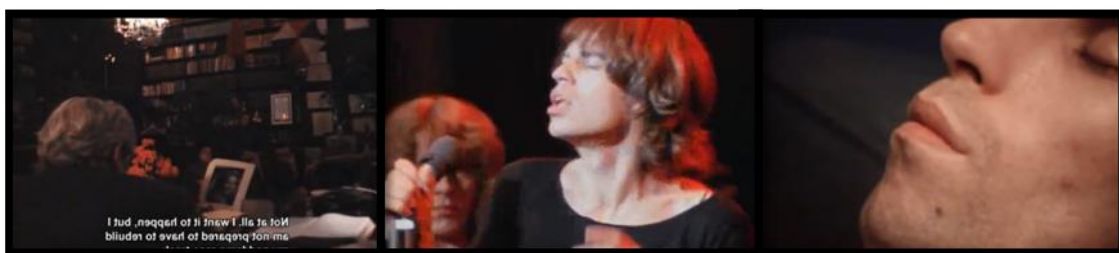


FIGURA 7- FILME GIMME SHELTER (1970)

O filme *Gimme Shelter* (1970) capta cenas do espetáculo e dos bastidores do grupo, não há um narrador a conduzir os acontecimentos, apenas a gravação das ações. A câmera assume o papel de testemunha dos acontecimentos.

2.1.3. MODO ADOTADO NESTE TRABALHO

O estudo dos modos de representação de Bill Nicholas foi fundamental na concepção do documentário *Aves, Paixão Europeia*. De tal modo, que a voz do documentário foi determinada a partir da classificação do autor. Isto significa que o modo de representação escolhido definiu a maneira de captar as imagens, como os planos utilizados e a ausência da realizadora em cena. O modo de representação determinou também a concepção da estrutura narrativa do filme, pois os enquadramentos definem o estilo e o ritmo narrativo.

O modo observativo foi o escolhido pois tencionou-se captar os acontecimentos tentando não interferir na dinâmica natural das ações. Este modo de representação da realidade propõe uma maneira especial de entrar na cena, na qual o cineasta seja como invisível e não participante. Entretanto sabe-se que não se pode ficar invisível quando se tem a anuência das partes envolvidas. De modo que se tentou não interferir nos acontecimentos. Evidentemente a presença da câmera conduz a uma simbologia diferente que por vezes pode intimidar as pessoas, alterando o comportamento espontâneo dos personagens. No entanto, tentou-se criar um clima de intimidade a fim de que os entrevistados não se sentissem inibidos. A câmera utilizada foi uma portátil com manuseio relativamente simples, a câmera Canon 650D. Ela permite empregar maior liberdade de gravação e torna a imersão *in loco*, menos intrusiva, atendendo o interesse de uma filmagem observativa.

Assim, não há a presença do narrador a conduzir os eventos, nem a do cineasta em cena, como no modo participativo, mas somente o entrevistado a falar e a realizar as ações. As cenas não são encenadas. As aves e as pessoas são os personagens centrais do filme.

2.2. A NOVA ERA DIGITAL

Antes de procedemos ao estudo do documentário interativo e das suas diferenças face ao documentário tradicional parece-nos pertinente entender o conceito de interatividade. *“O significado da palavra interatividade pode ser obtido pela decomposição dos seus dois componentes: inter, prefixo que significa, entre, dentro de, no meio; e atividade, que denota a ideia de atuação, energia, de causar ou sofrer modificação.”* (Rodrigues & Queiroz , 2007). A interatividade, portanto, pressupõe uma atuação, uma energia, uma modificação entre partes. Na nova era digital a interatividade está incorporada aos espaços virtuais da Web 2.0 numa lógica relacional de homem e de máquina que demanda uma ação dentro de uma interface comunicativa. *“A Web 2.0 é a segunda geração de serviços online e caracteriza-se por potencializar as formas de publicação, compartilhamento e organização de informações, além de ampliar os espaços para a interação entre os participantes do processo.”* (Primo, 2007).

Os estudiosos Cohen & Schmidt (2013) no livro A Nova Era Digital, afirmam que a interatividade é um traço marcante das novas linguagens midiáticas e dos novos projetos comunicativos. Assim, as novas linguagens midiáticas criam ambientes interativos que impulsionam o fluxo comunicativo entre partes. Na lógica de comunicação criada a partir dos espaços de interação da rede e dos dispositivos eletrónicos, o utilizador quer participar e interagir. *“A cada minuto, centenas de milhões de pessoas criam e consomem uma quantidade incalculável de conteúdo digital num mundo online. A necessidade de interagir produz novos produtos e novos serviços.”* (Cohen & Schmid , 2013).

O webdocumentário¹ é um novo produto que nasce neste campo de novas linguagens interativas, utilizando a linguagem audiovisual documental e características do ciberespaço², criando um ambiente interativo que possibilita a interação do utilizador com a narrativa.

¹ Também chamado documentário interativo e webdocs

² Segundo Levy (1999), o ciberespaço (também chamado de rede) é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores.

Segundo Rodrigues & Queiroz (2007 apud Steuer), no livro a Arte de Voar em Mundos Virtuais, o grau de interatividade e a complexidade de interação varia conforme a atividade realizada e a experiência do utilizador. Os dois autores apresentam uma tabela de classificação geral dos tipos de interatividade:

Interatividade	Descrição
Exploratória	O participante explora e busca informações sobre as aplicações, estruturas e operações.
Navegacional	O usuário escolhe os seus caminhos ou seleciona opções a partir de um menu.
Expositivas	O participante observa a exposição dinâmica de informações (aula, palestra, etc).
Envolvente	O usuário, propositalmente, envolve-se num conjunto de ações para atingir determinado objetivo.
Operatória	O participante manipula ativamente os conteúdos para atingir um objetivo.
Reflexiva	O usuário discute aspectos das suas experiências com o observador.
Acidental	O participante inicia uma interação para a qual o programa não está preparado para responder

TABELA 2-GRAU DE INTERATIVIDADE

Os estudiosos Rodrigues & Queiroz (2007) estabelecem uma ordem de importância nos tipos de interatividade. O nível mais importante seria o exploratório pois este permite perscrutar os dados; depois o navegacional no qual o usuário pode traçar rotas de navegação e, por último, o operatório, em que o participante pode manipular o conteúdo. O webdocumentário surge da experimentação destas novas linguagens interativas instigando o usuário a explorar, a participar e a

navegar pela sua interface. A interação depende da ação do usuário mas também do conteúdo e do grau de interatividade oferecido por cada projeto.

2.3. DOCUMENTÁRIO INTERATIVO

O documentário interativo é um novo gênero documental que se descobre à medida que se exploram as novas ferramentas interativas. Segundo o pesquisador Castells (2013) o documentário interativo é uma nova espécie que surge no ecossistema comunicativo tendo um novo formato em fase de crescimento e adaptação que está à procura do seu espaço próprio e da sua definição. *“Este novo gênero está produzindo obras que integram uma combinação de linguagens e sistemas de comunicação (multimodal), junto com novas experiências interativas onde os usuários adquirem um papel fundamental (interatividade).”* Castells (2013). Os avanços tecnológicos têm permitido o aparecimento de produções audiovisuais que mesclam características de outras linguagens criando produtos híbridos.

2.3.1 DOCUMENTÁRIO VERSUS DOCUMENTÁRIO INTERATIVO

Estes são documentários diferentes do documentário linear, que confere ao espectador a visualização de uma estrutura narrativa com começo, meio e fim. O documentário interativo estrutura-se de forma não linear, permitindo que o espectador interfira na sequência estrutural da narrativa.

“No documentário tradicional há critérios de linearidade, ou seja, vamos partir de um ponto para outro da extremidade (A para B) seguindo um percurso determinado pelo autor do trabalho, no qual os limites de autoria e controle sobre o discurso são perfeitamente definidos. Já no documentário interativo, começamos de um ponto proposto pelo autor (ou aquele que podemos escolher), e depois encontramos bifurcações e seguimos rotas (muitas vezes reversíveis).” (Castells, 2013)

No documentário interativo o conteúdo está segmentado numa plataforma online que disponibiliza ao utilizador opções de navegação. *“A diferença fundamental reside na participação do utilizador, no documentário linear a participação do espetador se realiza no ato de interpretação, já no documentário interativo são acrescentadas exigências físicas que implicam decisões e intervenções físicas.”* (Gaudenzi, 2013)

Assim, o espetador não abandona o seu papel interpretativo, sendo, portanto, a ele acrescentada a navegação e a participação. O documentário interativo adquire existência noutro ambiente, num espaço de interação *on-line* no qual são disponibilizados ao utilizador recursos interativos. O público tem acesso a uma interface que disponibiliza um banco de dados limitado aparentemente infinito ou potencialmente expansível. Segundo a estudiosa Spinelli (2013) o documentário interativo prioriza a produção audiovisual na sua constituição, adotando um tratamento criativo das experiências documentais que são representadas por projetos multimídias, interativos e não lineares. Ele incorpora a linguagem hipermédia, sendo um gênero documental que utiliza vídeo, áudio, texto, infográfias e fotografia. Diferentemente dos documentários tradicionais, a narrativa não linear necessita de uma estrutura *on-line* acessível ao espetador. O webdoc concretiza-se na medida em que é acessado e navegado pelo usuário, portanto, é preciso existir interação. O papel do espetador assume novos contornos, transformando-se em *utilizador-colaborador-navegador* da narrativa.

A destacada estudiosa do gênero, Gaudenzi (2013), afirma que os documentários interativos devem ser encarados como entidades narrativas separadas que se relacionam dinamicamente, ao invés de serem interpretados como uma estrutura estática. A autora considera que o termo “relacional” implica sistemas dinâmicos interativos formados por entidades heterogêneas (humanos, máquinas, protocolos de tecnologia, sociedade, cultura) que são interdependentes.

A estudiosa afirma ainda, que o utilizador e o documentário interativo estão interligados numa cadeia de *loops de feedback* (ação/ reação). O utilizador, portanto, precisa de agir e interagir para que o documentário se possa materializar numa nova tela comunicacional. Logo, o fluxo narrativo é construído na relação semiaberta entre

o usuário, a estrutura e o webdocumentário. O estudioso Castells (2013) considera que o elemento chave do novo gênero é a participação do usuário:

“A participação do usuário é um elemento chave para articular toda a engrenagem que este novo gênero traz. O leitor (hora interativo, participante e contribuinte) adquiriu neste formato as conotações próprias de um autor e de certo modo se converte em criador de um próprio documento personalizado (ainda que não necessariamente profissional), dirigindo o controle da navegação (por extensão e ordem do discurso) e utilizando um grande poder que a interação permite, uma característica definidora que diferencia o meio digital interativo devido a sua interface.” (Castells, 2013)

O utilizador absorve as características do autor transformando-se em co-realizador, uma vez que a narrativa se realiza na medida em que o utilizador realiza a navegação. Temos, portanto, um discurso narrativo personalizando. Entretanto é importante salientar que a liberdade de escolha está condicionada ao banco de dados e que as ferramentas interativas são disponibilizadas pelo projeto.

O documentário interativo estrutura-se em blocos informativos conectados por um tema central. Não há, portanto, um filme concluso mas blocos que formam uma narrativa, a partir das escolhas definidas pelo usuário. Um filme em constante transformação que não se fecha numa narrativa conclusa mas se reconfigura à medida que os utilizadores reagem aos impulsos que a plataforma webdocumental oferece. A investigadora Spinelli (2013) afirma que o projeto webdocumental é complexo e que requer o envolvimento de diferentes profissionais:

“A complexidade do projeto pode requerer uma equipa interdisciplinar composta no mínimo por três profissionais de áreas distintas: o desenvolvedor do conteúdo, que define e produz as informações necessárias ao projeto; o responsável pela arquitetura de informação, que estrutura e distribui a informação, faz o fluxograma e organiza o banco de dados e as “rotas de acesso” entre eles; e o designer de hipermédia responsável pelo estímulo imaginativo do visitante, produtor do layout gráfico, da diagramação e da identidade visual do projeto.” (Spinelli, 2013)

O novo género constitui um desafio em termos de criatividade, de interatividade e de estímulo à participação do utilizador. Portanto, há necessidade de se ter uma equipa com profissionais de áreas distintas para atender à natureza híbrida do produto. No entanto, o webdocumentário *Aves, Paixão Europeia*, desenvolvido na sequência da realização deste trabalho, contou apenas com uma profissional da área do jornalismo.

2.3.2. MODOS DE INTERAÇÃO

O Trabalho da investigadora Sandra Gaudenzi (2013) é uma referência importante no estudo do documentário interativo. Ela propôs uma classificação que o diferencia, a partir da lógica de interatividade adotada em cada projeto. O webdocumentário³ apresenta novas maneiras de representar a realidade, constituída por diferentes modos de interação. A estudiosa Gaudenzi (2013) propõe a classificação do documentário interativo a partir de 4 modos de interação, sendo eles: o *Modo de Conversação (Conversational Mode)*, o *Modo Hipertextual (Hiptertext / Hitchhiking Mode)*, o *Modo Participativo (Participative Mode)* e o *Modo Experiencial (Experiencial Mode)*. Os modos de interação por ela propostos não são hierárquicos, nem cronológicos, estando em constante “media-morfose”. Os documentários interativos são híbridos e misturam dois ou mais modos de interação. A categorização da autora foi determinante para o desenvolvimento do webdocumentário *Aves, Paixão Europeia*, pois a partir daqui determinaram-se as características relevantes ao desenvolvimento do projeto.

³ Webdocumentário é outra designação que o documentário interativo pode ter.

Modo de Conversação (Conversational Mode)

Gaudenzi (2013) afirma que este modo é inspirado por um tipo de interatividade que quer reproduzir a interação de dois seres humanos. O webdoc⁴ simula a realidade e pode ter o formato de um jogo, estabelecendo uma conversa com o mundo. O utilizador é livre para improvisar movimentos e decisões a qualquer momento e o software tem de responder suavemente. Esta lógica de interação pode simular a realidade, normalmente por meio do mundo 3D. O usuário, primeiramente, explora um mundo com regras inconscientes, sendo livre para encontrar as possíveis rotas por si mesmo. O banco de dados tem aparência ilimitada o que dá ao utilizador a sensação de ter infinitas opções.

Gaudenzi exemplifica através da citação da experiência de navegar através do Google Street View que nos confere a sensação de uma liberdade de exploração que é falsa pois os movimentos estão limitados às ruas que foram documentadas. O autor decide as regras em que este mundo será baseado, sendo uma figura semelhante a Deus que não pode saber o que vai acontecer, mas que determina as condições de ação. Entretanto, a relação de poder também pode mudar, quando o mundo pode ser gerado pelos utilizadores (função configurativa), tornando o autor um facilitador e um iniciador. O autor é narrador quando o mundo pode ser apenas explorado e posto em prática (função role-play).

O modo de conversação coloca o *usuário- utilizador-jogador* na posição de role-played na simulação digital. Podendo, simula digitalmente a realidade e cria cenários que pedem constantemente decisões do jogador. A realidade, portanto, não é objetiva e determinada uma vez que é composta por um aparente número ilimitado de cenários. Gaudenzi conclui que a manipulação, a ação e o tempo são essenciais para a criação do significado.

⁴ Webdocumentário

Modo Hipertextual (Hypertext / Hitchhiking Mode)

Gaudenzi (2013) afirma que neste modo o tipo de cálculo é transparente, de maneira que cada clique do utilizador o leva a uma localização pré-determinada. Cada hipertexto utiliza uma hiperligação para saltar para uma nova janela. Ao clicar, movendo o rato, o utilizador navega dentro de um menu, numa série de opções pré-definidas.

A maneira de explorar é a de hipertexto na qual uma palavra, um desenho, uma foto ou uma imagem, redireciona o utilizador, numa lógica de escolha consciente. O autor cria o cenário, o software une ativos de um banco de dados e o usuário escolhe rotas. Assim, a realidade não é mais que uma co-criação através da discussão mútua que ocorre. O autor estabelece através da *mídia* possibilidades nas quais o utilizador é convidado a participar.

Gaudenzi (2013) considera ainda que no documentário de hipertexto o essencial é, sem dúvida, ter uma narrativa interessante ou um tema bem definido para o usuário explorar, pois a liberdade de trabalho é menos significativa, o que pode permitir maior concentração no conteúdo e menos distração na navegação. O nível de controle da narrativa depende do grau de ramificação que a estrutura contém. O meio ambiente não é imprevisível mas apenas explorável.

Os projetos que adotam o modo hipertextual têm em comum a tentativa de retratar uma realidade factual por meio de um banco de dados pesquisável. No entanto, este banco de dados é fechado e, por isso não permit que o utilizador adicione conteúdo à narrativa. Para concluir Gaudenzi (2013) atesta que a viagem é a parte mais importante da experiência pois é nela que o usuário desfruta da construção do seu itinerário.

Modo Participativo (Participative Mode)

Gaudenzi afirma que neste modo a sensação de termos um banco de dados infinito é substituída por um banco de dados em evolução expansível pois o conteúdo pode ser adicionado tanto por usuários como por autores. Neste modo também está presente a lógica do hipertexto, mas com uma diferença, o banco de dados de vídeo pode evoluir através da participação.

Esta estudiosa considera a participação como um tipo específico de interação, e afirma que a interação participativa é aquela que o usuário pode adicionar e alterar o conteúdo. Gaudenzi (2013) conclui afirmando que os usuários podem, primeiramente, navegar na lógica exploratória do modo hipertexto e que depois podem decidir registrar a sua passagem por meio do upload de texto, de imagens ou vídeos. O webdoc interrompe a sua auto-realização se, por alguma razão, os usuários perdem o interesse e não participam na sua construção.

Modo Experiencial (Experiential Mode)

Gaudenzi (2013) sustenta que este modo de interação acontece quando o participante acessa ao conteúdo vinculado a um espaço, andando por ele. O que é possível com o computador portátil e os telefones móveis com à internet e ao Global Positioning System (GPS). Neste caso a autora considera que o projeto ainda é experiencial uma vez que afeta a percepção do espaço físico e, portanto, transforma-o para o utilizador. Segundo Gaudenzi (2013) a computação interativa faz a mediação entre o usuário e o ambiente físico criando um espaço dinâmico assim considerado como um espaço de transformação. Em comparação com os outros modos este tem a particularidade de adicionar camadas de dados ao espaço físico criando, assim, um contexto complexo e dinâmico, denominado experiência afetiva.

Segundo a autora a experiência afetiva é um estado de transição resultante de um processo complexo, de uma relação dinâmica entre as habilidades físicas, as interpretações culturais e a compreensão do espaço e do tempo entre o indivíduo e o meio ambiente. Gaudenzi (2013) cita os projetos 34118 Norte Oeste (2003), MIT in

Pocket (2003) e Heygate Lives (2010) como exemplos e conclui Gaudenzi que neste modo todas as funções de interação estão marcadas sendo elas: a exploração de um espaço (função exploratória), o papel de personagem (função jogador), a participação e adição de conteúdos ao sistema (função configurativa) e a jornada poética (função poética).

2.3.3. MODO DE INTERAÇÃO ADOTADO

Seguindo a classificação de Gaudenzi (2013) adotamos o modo de interação participativo na realização do webdocumentário *Aves, Paixão Europeia*. A escolha do modo obedeceu aos seguintes pontos: estimular a participação do utilizador; criar um espaço de retroalimentação de informações e permitir uma navegação exploratória na lógica do hipertexto. A ideia foi criar um banco de dados expansível no qual o utilizador pudesse explorar e participar, na ampliação do conteúdo e na discussão do tema. A participação é fundamental para o projeto pois se compreende que a web é um espaço de interação no qual o utilizador deseja comentar, enviar conteúdos e participar das discussões.

Deste modo entendeu-se que o webdocumentário deveria ter um espaço de interação que permitisse, além da navegação exploratória, o envio de conteúdo e de comentários. Entre os modos de interação categorizados por Gaudenzi (2013), o modo participativo foi aquele que mais se adequou à perspectiva do projeto. A ideia foi construir um espaço de cidadania no qual o utilizador pudesse participar de maneira mais direta criando um canal de comunicação com o projeto. Segundo Gifreu (2010) o documentário interativo é um “sistema vivo” que através da colaboração e da participação, admitida pelos usuários e os sistemas, está em transformação contínua. Deste modo, o objetivo é desenvolver um webdocumentário vivo, com fluxos informativos contínuos entre utilizador e plataforma.

2.4. PRODUÇÃO WEBDOCUMENTAL

Neste tópico efetua-se a análise de três webdocumentários a fim de se identificarem as características interativas; o design da interface; a disposição do conteúdo e a participação do usuário. A escolha dos webdocs foi determinada pelos seguintes critérios: destaque no âmbito da produção digital interativa; estrutura da narrativa não linear e design da interface. Os três projetos servem de modelo para o desenvolvimento do webdocumentário desenvolvido neste trabalho.

2.4.1. *CALI, LA CIUDAD QUE NO DUERME.*

O jornal espanhol El País desenvolve uma série de reportagens sob o título, Reportagem 360. O formato é webdocumental e utiliza recursos interativos e documentais. Segundo este jornal a série é uma junção de jornalismo com inovação e multimídia. O formato apresenta-se como uma nova forma de fazer jornalismo com profundidade.

A equipa de profissionais envolvidos no projeto é constituída por um um diretor de *novas mídias*, um diretor de produção, um desenhador multimédia, um *postproducción* e uma programadora. O trabalho já granjeou diversos prémios, entre eles, o premio Alfonso Bonilla Aragón 2011, de jornalismo eletrónico.

Na [página](#) do jornal pode-se ter acesso aos webdocumentários produzidos pela série, que abordam diferentes temáticas sendo que todos eles seguem o mesmo padrão de organização visual e de navegação. Aqui analisaremos o webdocumentário [Cali: La Ciudad que no duerme](#) que é a primeira edição desenvolvida pelo jornal.

Como encontrar o webdocumentário Cali, La Ciudad que no duerme.

Na página online do [Jornal El País, notícias de Cali, Valle y Colombia](#), na sessão multimédia, encontramos o link da [reportagem 360](#) que direciona o utilizador para o

projeto. Em seguida no ícone “Edições” o utilizador tem acesso aos seis documentários interativos produzidos. *Cali, la ciudad que no duerme* é a primeira edição da Reportagem 360 o que significa que ela integra uma projeto interativo maior. Cada edição do projeto tem um tema específico. O usuário é convidado a participar com o envio de conteúdo e de comentários.

Cali, La Ciudad que no duerme

O webdocumentário aborda a vida noturna da cidade de Cali, a partir de vídeos, de mapas, de fotos, de gráficos e do relato de 11 personagens que apresentam diferentes perspectivas sobre a cidade. Os subtemas desenvolvem-se a partir da relação dos personagens com os espaços e as atividades que desempenham neles. Os assuntos abordados são a diversão, a arte, o sexo, a vida, a violência, o desporto e a morte.

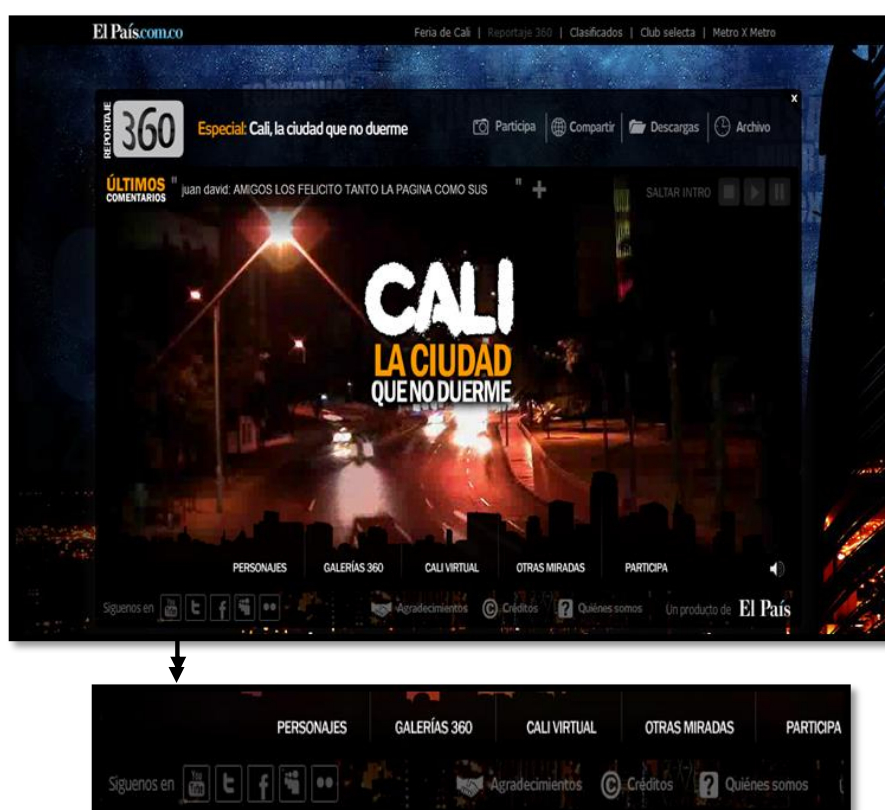


FIGURA 8-INTERFACE DE INTRODUÇÃO DO WEBDOCUMENTÁRIO CALI, LA CIUDAD QUE NO DUERME

Na interface inicial é exibido um vídeo de introdução que apresenta o título do projeto e os seus subtemas. Na barra inferior temos os ícones das subpáginas da narrativa, que são: Personagens, Galerias 360, Cali Virtual, Outras Miradas e Participa. No lado esquerdo do canto inferior, temos a ligação às redes sociais. À direita estão os agradecimentos, os créditos e as informações sobre os autores.



FIGURA 9-BARRA SUPERIOR DA INTERFACE

Na parte superior há as janelas: Participa, Compartilhar, Descarregas e Arquivo. No lado esquerdo, há uma barra que mostra os últimos comentários e o ícone da Reportagem 360, no qual o utilizador pode clicar e ter acesso aos outros documentários interativos da série.



FIGURA 10-PÁGINA PERSONAJES

Na página Personagens há 11 vídeos, cada um deles corresponde ao relato de uma atividade da vida noturna da cidade. Assim, temos como personagens: o Travesti, o Taxista, o Transportador, o Flores Frescas, o Grafiteiro, o Velha Guarda, o Médico, o

DJ Paoc, o9 Matadoro, o Resorte e o Ciclista. Todos os vídeos utilizam fotografia e todos são a preto e branco, reforçando o aspeto documental.

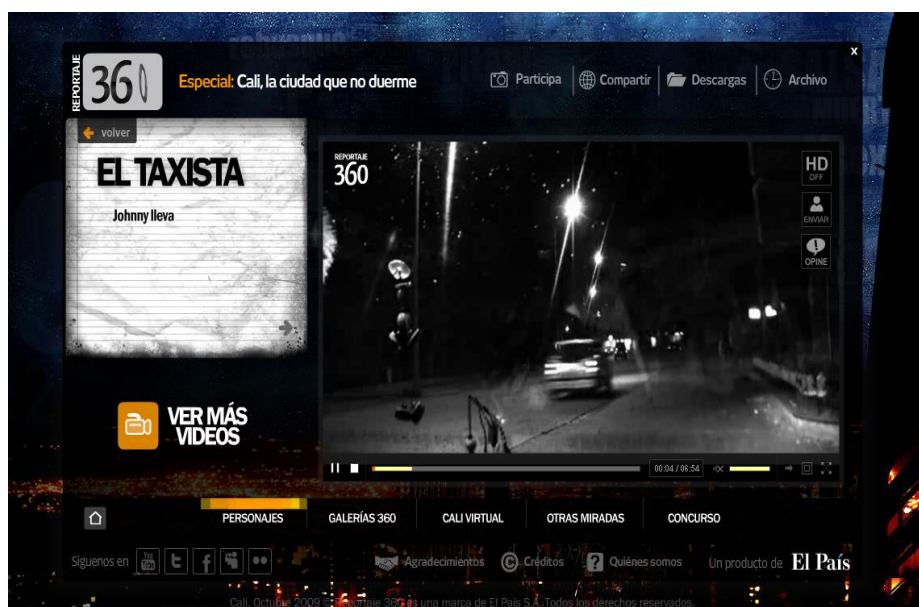


FIGURA 11-INTERFACE DE EXIBIÇÃO DOS VÍDEOS

As narrativas apresentam uma estrutura linear baseada nos depoimentos e nos espaços em que os personagens estão inseridos. Ao lado do vídeo abre-se uma janela com informações sobre o tema exibido. O vídeo de maior duração tem 6 minutos e 54 segundos e o de menor duração tem 2 minutos e 19 segundos. Em cada vídeo são disponibilizados três ícones, do lado direito, sobrepostos à imagem, são eles: HD, Enviar e Opinar. O utilizador pode escolher o formato, enviar o link a um amigo e deixar sua opinião.



FIGURA 12-PÁGINA GALERIAS 360

Na página Galerías 360, há 9 ícones que apresentam o espaços em que os personagens desempenham as suas atividades noturnas, nomeadamente, o hospital, o matadouro, a praça de táxis e o espaço da discoteca.

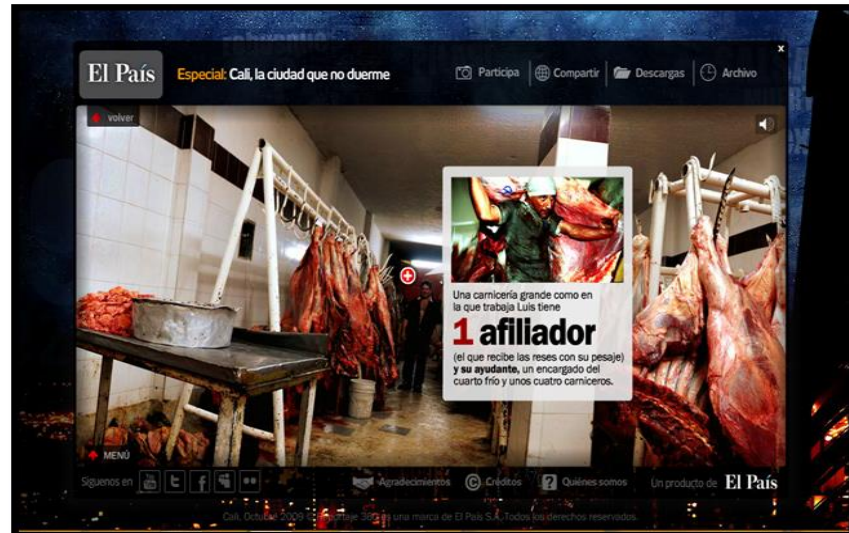


FIGURA 13-GALERÍAS 360 MATADORO

Ao clicar no rato o utilizado navega no cenário por meio de fotografias, com som ambiente e depoimentos. Janelas informativas que se abrem com o desliza do rato sobre a imagem.

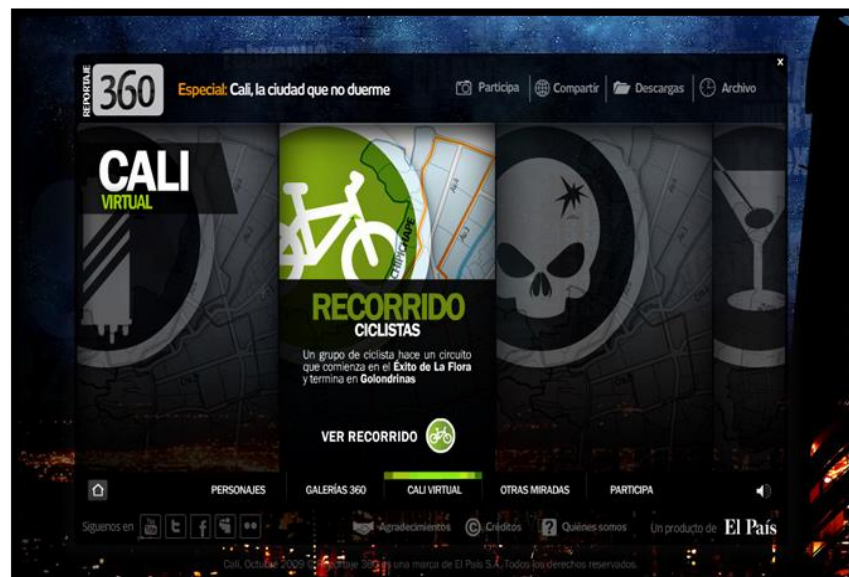


FIGURA 14-PÁGINA CALI VIRTUAL

Na página Cali Virtual há rotas a navegar por meio de mapas que trazem janelas informativas sobre cada tema tratado. Os temas abordados são: grafiteiro, hospitais, terminais de táxis, violência, estabelecimentos, transporte de cadáveres, energia, ciclistas e prostituição.



FIGURA 15-ROTAS DA CALI VIRTUAL

O utilizador acompanha uma rota, por meio de um mapa que estabelece um percurso e pontos de informação. Com o deslizar do rato as janelas informativas abrem-se

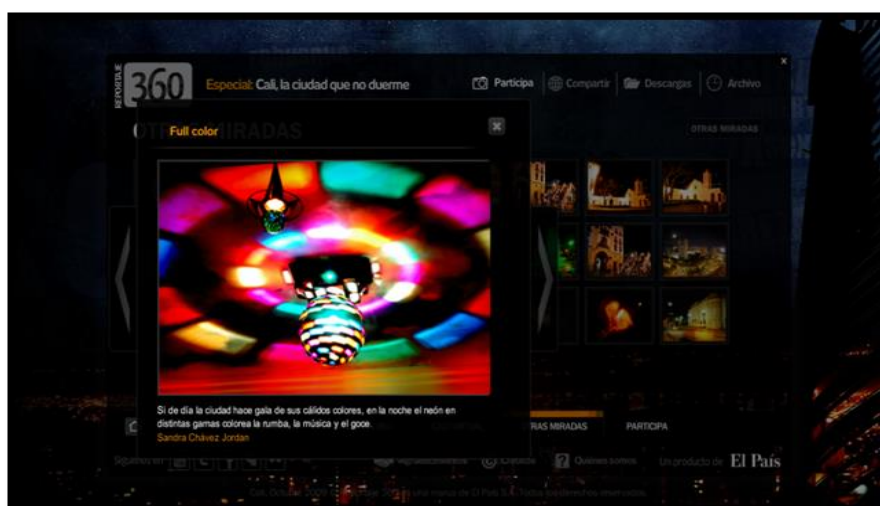


FIGURA 16-PÁGINA OTRAS MIRADAS

Na página Otras Miradas há um banco de fotografias de diferentes pontos da cidade Cali com a respetiva legenda. O utilizador tem acesso a todas as imagens.



FIGURA 17-PÁGINA PARTICIPA

Na página de Participação o utilizador é convidado a participar enviando vídeos e fotos relacionadas com a temática. Entretanto, faz-se exige-se que o utilizador seja maior de idade, fotógrafo e realizador.



FIGURA 18-PÁGINA PARTICIPA NA BARRA SUPERIOR

Todavía, no ícone Participa, na parte superior da janela, o utilizador comum pode comentar enviar fotos ou vídeos. Ainda nesta parte há o ícone Compartilhar que convida o utilizador a compartilhar o projeto nas redes sociais.



FIGURA 19-PÁGINA DESCARGAS

No ícone descargas o utilizador pode baixar imagens da narrativa. No ícone Archivo, que fica ao lado, há links para outros projetos desenvolvidos pela reportagem 360. A barra inferior e superior está presente em todas as janelas, além do ícone Iniciar (simbolizado pelo desenho de uma casa) que remete à página inicial da narrativa.

Conclusão

O webdocumentário *Cali, La Ciudad que no duerme* é um filme que adota uma estrutura narrativa não linear no qual o utilizador escolhe a sequência de blocos informativos a que deseja assistir e também pode contribuir para o crescimento do banco de dados que não se fecha, mas tem potencial evolutivo.

O utilizador pode navegar, por meio de uma interação exploratória, ao longo de todo o conteúdo da narrativa. Este método permite-lhe traçar as rotas de navegação. O utilizador também pode descarregar imagens e acrescentar conteúdo à base de dados do projeto, por meio do envio de comentários, fotos e vídeos. No entanto, a participação do usuário ao nível de upload integrado ao projeto não é expressiva. O webdoc adota o modo de interação participativo no qual o usuário pode explorar o conteúdo na lógica exploratória do modo hipertexto, podendo também registrar a sua passagem pela narrativa, acrescentando, compartilhando e baixando o conteúdo.

2.3.2. *INSITU*

O webdocumentário *Insitu* alcançou o prémio Best Digital Documentar Storytelling 2011, do International Documentary Film Festival de Amsterdam (IDFA) e o prémio Best City Film Time Out Award, no Open City Docs Fest London 2012. O filme foi realizado por Antoine Viviani Film, com apoio da Arte Web e a CNC.

Segundo o autor *Insitu* é um ensaio poético sobre o espaço urbano da Europa, visto a partir das experiências artísticas e das intervenções urbanas. O autor afirma ainda que o projeto é um poema no qual o utilizador se pode mover, explorar, interrogar e compartilhar as vozes que dão fôlego à vida das cidades e dos espaços públicos. O projeto desenvolveu um documentário interativo para a web, uma versão linear (para festivais, cinema e tv) e uma versão móvel (app).

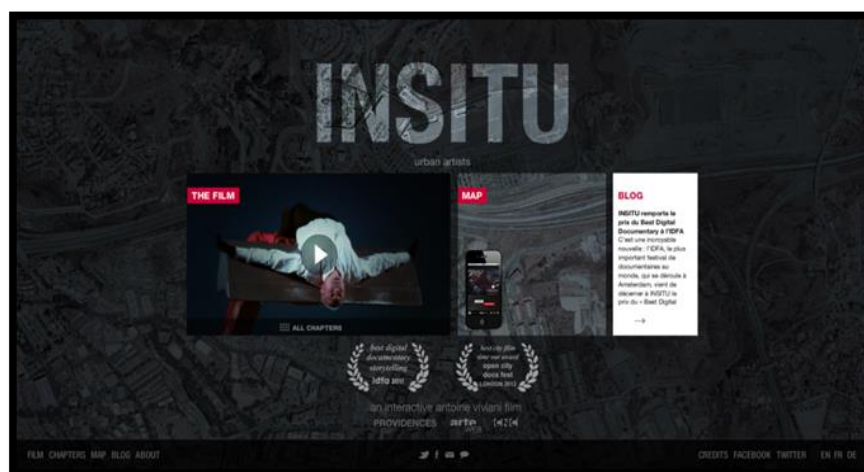


FIGURA 20-PÁGINA INICIAL DO WEBDOC INSITU

Na página inicial da plataforma o utilizador pode optar entre a versão destinada à web e a que é destinada aos dispositivos móveis. Há também o link para o blog do projeto. Ao aceder ao conteúdo o utilizador pode assistir ao documentário de forma linear ou realizar “saltos” entre os capítulos. O utilizador pode também realizar carregamentos, contribuindo para a ampliação do banco de dados.

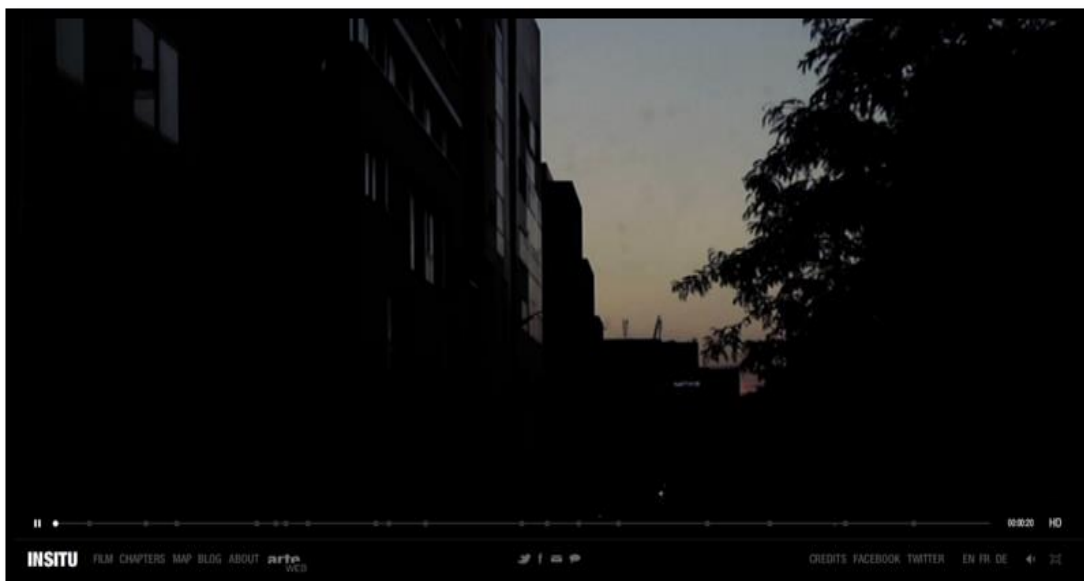


FIGURA 21-PÁGINA DE VISUALIZAÇÃO DO FILME

Há na parte inferior do vídeo uma linha de tempo com pontos que indicam a divisão dos capítulos da narrativa. O tempo total de vídeo é de 1 h 26 m 55 s. Na parte inferior do ecrã estão sempre presentes os ícones: Film, Chapters, Map, Blog, About, Twitter, Facebook, Mensagem, Comentários, Créditos, EN, FR e DE. O filme pode ser visualizado em francês, inglês ou alemão.



FIGURA 22-PÁGINA CHAPTERS

No ícone Chapters há a divisão da narrativa em capítulos. As histórias são independentes mas estão ligadas pela arte e pela intervenção nas cidades.

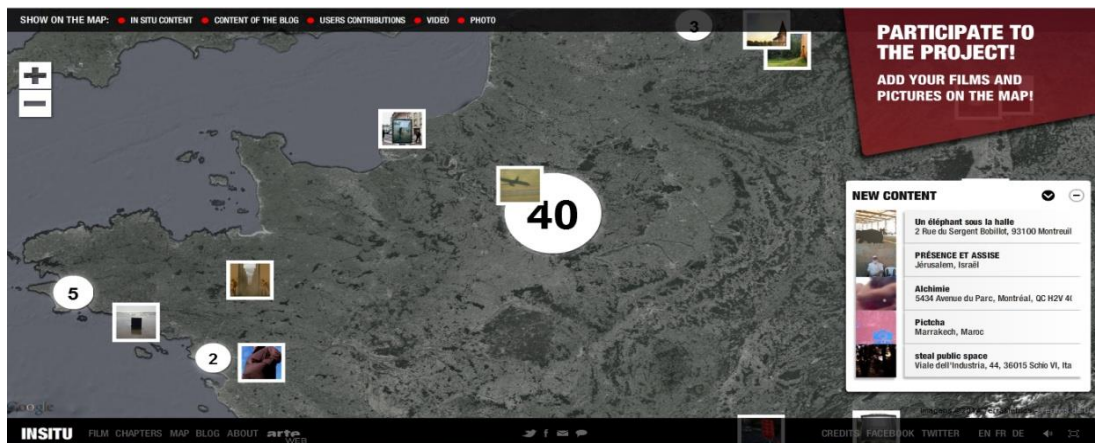


FIGURA 23-PÁGINA MAP

No ícone Map o utilizador é convidado a participar do projeto enviando vídeos e fotografias. A ideia é que o usuário acrescente conteúdo ao banco de dados, construindo uma página com imagens geograficamente localizadas. O conteúdo enviado deve abordar performances, experiências artísticas e visões poéticas sobre novas formas de viver e compreender o ambiente urbano. Neste mesmo ícone pode-se ter acesso ao conteúdo enviado pelos utilizadores e compartilhá-lo nas redes sociais. No ícone blog o utilizador é direcionado para o blog do projeto no qual são disponibilizadas mais informações e outras intervenções urbanas.

Aplicação para dispositivos móveis

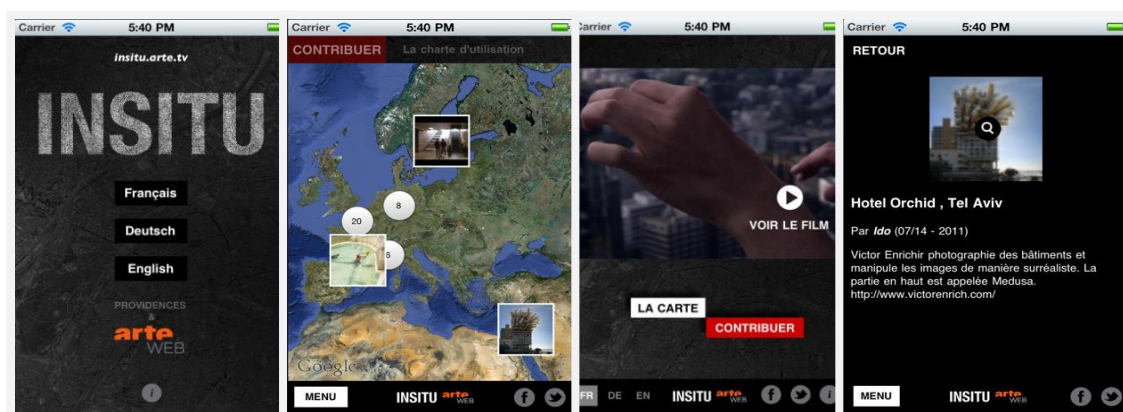


FIGURA 24-APP DO WEBDOCUMENTÁRIO INSITU

O utilizador também pode baixar, gratuitamente, a aplicação móvel para Iphone ou Ipad. Através dela poderá assistir ao filme e viajar no mapa interativo. A aplicação permite que o utilizador navegue por imagens e filmes que são apresentados a partir da sua localização no mapa. O utilizador é também convidado a realizar, com o dispositivo móvel, imagens e filmes do local em que se encontra. O utilizador pode enviar o conteúdo que é inserido automaticamente no mapa virtual.

Conclusão

Insitu é um documentário interativo que adota o modo de interação participativo, numa lógica de hipertexto. Apesar de ter um nível de interação baixo, quanto à escolha das rotas de navegação, há uma forte interação do usuário na construção dos dados. O conteúdo enviado pelos usuários ocupa uma página específica na interface do projeto, integrando bem o discurso da poética urbana. Entretanto, do ponto de vista do aplicativo e no que se refere à interação do utilizador, configura-se o modo experiencial, pois o utilizador também tem acesso a imagens e vídeos a partir da sua localização territorial o que lhe permite uma experiência afetiva. Portanto, o aplicativo permite a configuração de um espaço de interação entre o usuário e o ambiente físico. O utilizador também pode enviar conteúdo que é automaticamente disponibilizado aos outros usuários. O banco de dados deste webdoc é expansível.

2.3.3. THE BLOCK

O webdocumentário [The Block](#) é uma produção australiana premiada. Gold Winner W3 AWARDS e Best Online UNNA MEDIA Peace Awards são dois exemplos dos prêmios que o projeto recebeu. O filme proporciona uma *tour* virtual pelo bairro aborígene da cidade de Sydney, símbolo de ativismo e de esperança. Nele temos a sensação de estarmos a andar pelas ruas do bairro e à medida que se exploram as ruas aparecem janelas informativas que indicam depoimentos, imagens e informações acessíveis sobre o respectivo local.

Segundo a plataforma online do projeto a produção do filme começou no final de 2010, pouco depois dos 41 moradores remanescentes do bairro terem recebido uma notificação para desocupar as casas, encerrando um período de luta e autodeterminação da comunidade aborígene que durou cerca de 40 anos. O bairro foi criado em 1973, em terras ocupadas tradicionalmente pelo povo Gadigal que o transformou num espaço de reencontro entre diversas gerações e famílias.

O objetivo do webdoc foi capturar o coração e o espírito do lugar, por meio da captação de 15 entrevistas e do material de arquivo SBS. As entrevistas estão legendadas em chinês, árabe, espanhol, francês, inglês e Dharug - língua do grupo Gadigal. A plataforma foi desenvolvida no programa Photoshop e Illustrator e construído em Flash. A câmera utilizada foi a 5D e a edição feita com o Final Cut Pro.



FIGURA 25-PÁGINA DE ABERTURA DO THE BLOCK

Na página de abertura está, no canto superior esquerdo, o nome do projeto e logo abaixo temos uma breve explicação sobre o tema desenvolvido. Na barra inferior há o ícone Project Information que explica o tema e o objetivo do projeto. Os ícones Share this on facebook e Share this on Twiter permitem compartilhar a narrativa em redes sociais específicas. No ícone Sound ins Enabled pode-se desativar o som. No lado esquerdo, na parte inferior, há o ícone Enter on Eveleigh Street que permite ao usuário entrar na narrativa.



FIGURA 26-PLANOS DO VÍDEO DE INTRODUÇÃO DO WEBDOC THE BLOCK

Antes de iniciar o tour virtual pelas ruas de The Block é apresentado um vídeo introdutório sobre o tema, onde também se dá as boas vindas ao utilizador. Há também a opção de saltar a introdução.



FIGURA 27-PÁGINA DE ACESSO À RUA EVELEIGH STREET

Em seguida o usuário entra na Rua Eveleigh, sendo direcionado ao dia 23 de setembro de 2011. Por meio do uso do rato pode-se navegar pelas ruas como se estivéssemos a caminhar no local.

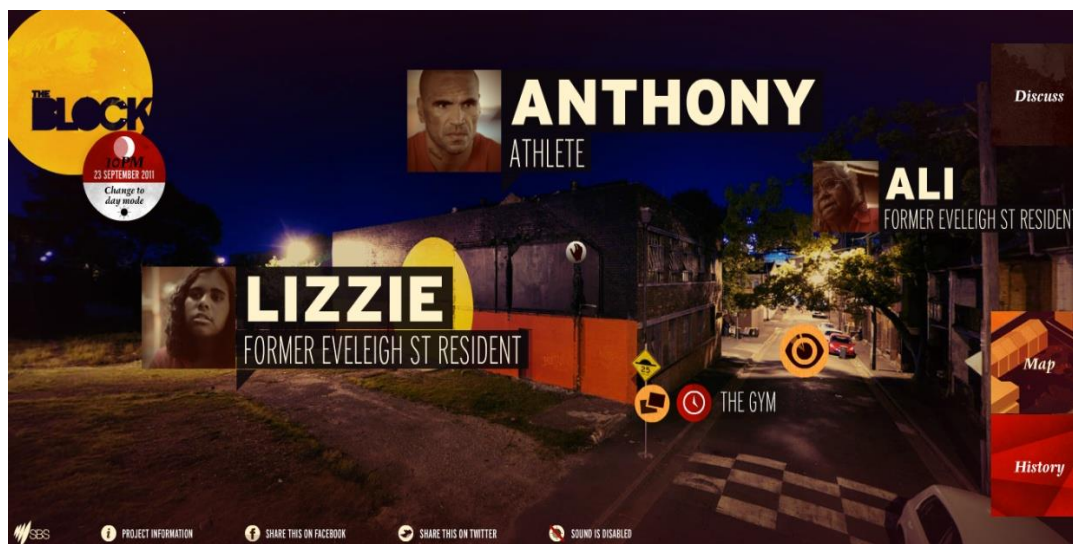


FIGURA 28-ÍCONES DA NARRATIVA

À medida que deslocamos o rato a percorrer as ruas surgem os ícones: Watch History, View Gallery e Change location. Há também janelas que indicam o relato dos personagens e a localização deles no bairro. O ambiente criado pelo projeto permite que o usuário se envolva sensorialmente na narrativa. O webdoc proporciona uma liberdade de navegação e a sensação de estarmos inseridos no bairro o que estimula a atenção e o envolvimento na narrativa. No icone Change to mode, no lado esquerdo da parte superior do ecrã, pode-se escolher entre visualizar o projeto na perspectiva noturna ou diurna.

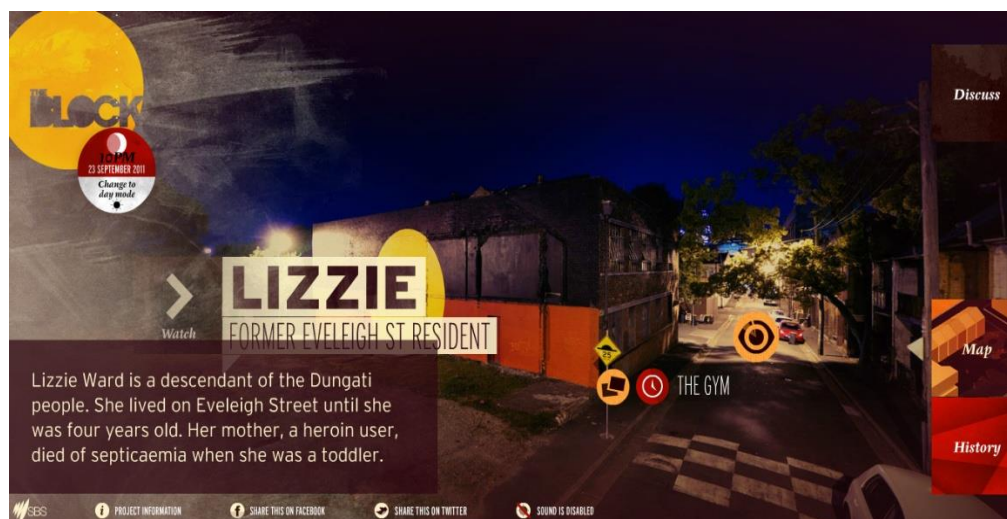


FIGURA 29-JANELA INFORMATIVA DO PERSONAGEM

Ao passar o cursor do rato sobre a fotografia do personagem abre-se uma janela informativa com o perfil do entrevistado. Assim, podem-se obter informações do personagem antes de assistir ao depoimento, ou seguir pelas ruas, em busca de outras informações.

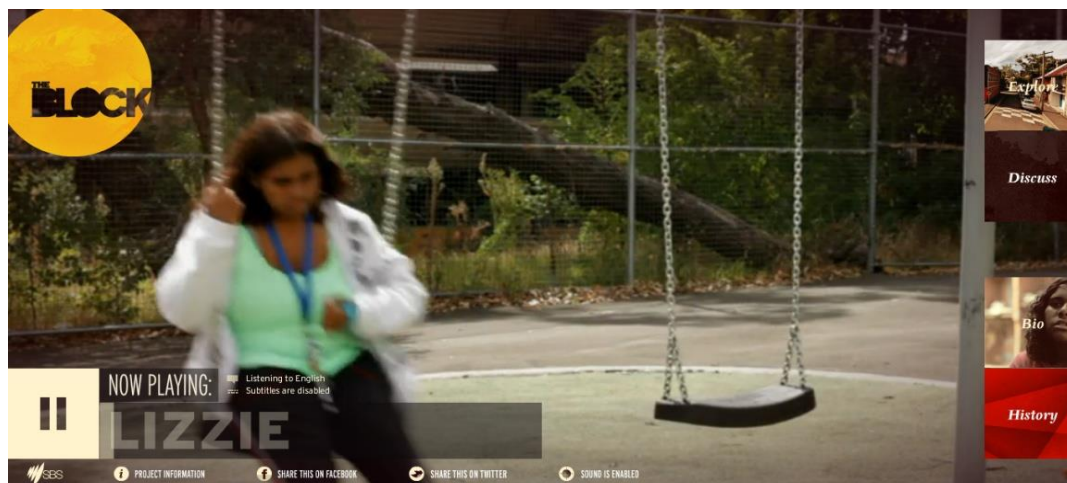


FIGURA 30-VISUALIZAÇÃO DOS DEPOIMENTOS

Num clique mais prolongando sobre a imagem do personagem o depoimento é exibido. Os vídeos são basicamente compostos pelo relatos e pelas imagens de apoio. No final da entrevista surge uma janela, através da qual o utilizador é convidado a fazer um comentário. Entretanto, se não desejar opinar pode voltar a explorar as ruas ou escolher outro depoimento.



FIGURA 31-CONTEÚDO DO ÍCONE WATCH HISTORY

No ícone Watch History podemos ver fotografias com legendas que fazem um recorte histórico sobre um lugar específico do bairro, como por exemplo, o ginásio. Estão sempre, no lado direito do ecrã, os ícones: Discuss, Map e History, que permitem aceder a outros conteúdos.



FIGURA 32-CONTEÚDO DO ÍCONE DISCUSS

No ícone Discuss há um espaço de participação do utilizador em que este é convidado a responder a algumas perguntas sobre o tema. As perguntas dividem-se em quatro tópicos, a saber: A Meeting place, Hardship in the community, Future if the block e Civil rights e activism. No entanto, a participação do público é pequena com apenas 38 comentários (acesso, dia 11 de setembro de 2014). Há também o ícone Feedback, em vermelho, que convida o usuário a compartilhar a sua opinião sobre as mudanças que o bairro sofreu ao longo dos anos.

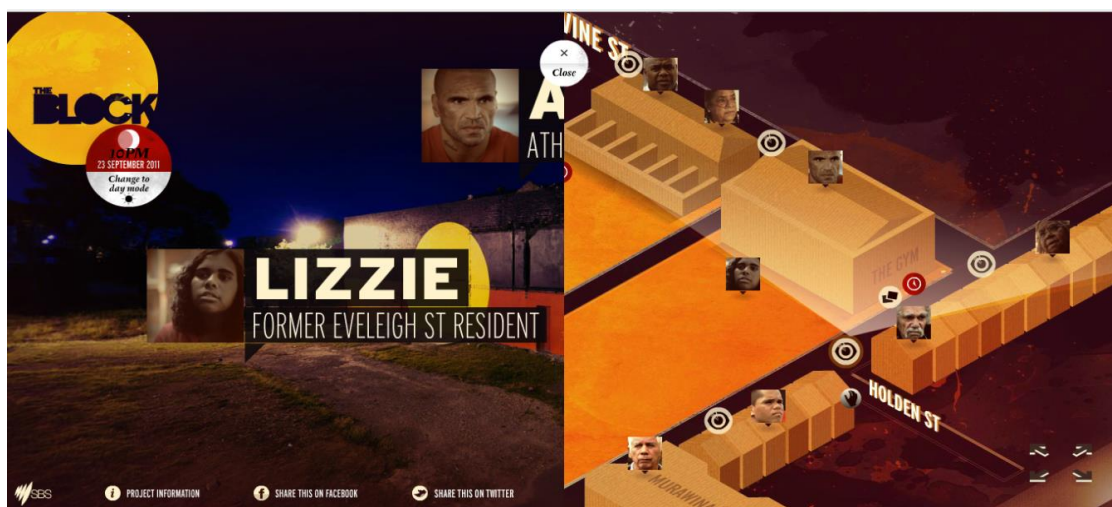


FIGURA 33- PÁGINA MAP

No ícone Map há um panorama de todas as ruas e dos ícones disponíveis à exploração, indicando as entrevistas e as informações sobre a narrativa. O utilizador tem um panorama sobre a estrutura de navegação da interface.

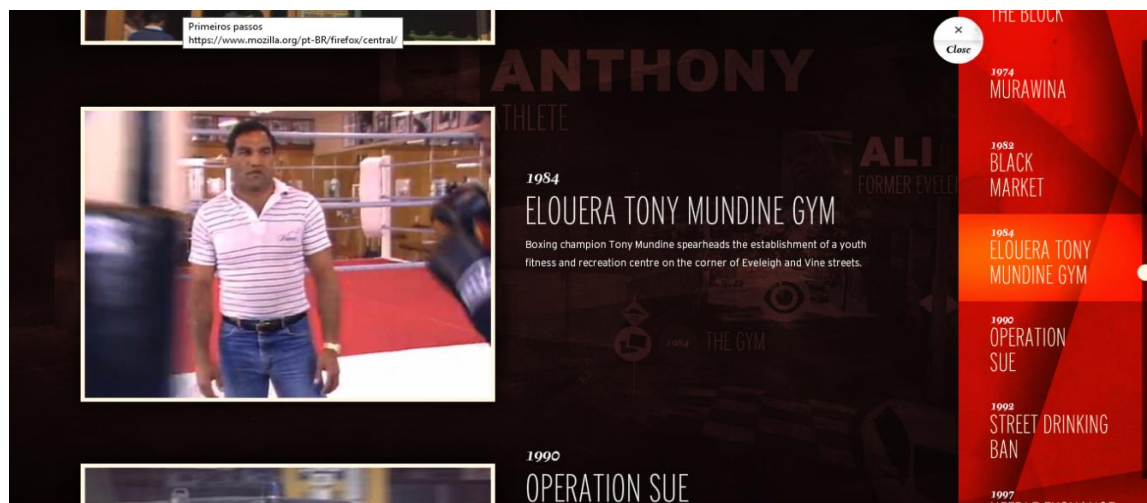


FIGURA 34- PÁGINA HISTORY

No ícone History há 18 vídeos que versam, cronologicamente, sobre a história do bairro, entre os anos de 1855 e 2010. São depoimentos de estudiosos, militantes e notícias da época que adicionam conhecimentos à narrativa.

Conclusão

O webdocumentário The Block adota o modo conversação pois nele há uma simulação de um espaço no qual o utilizador é livre para improvisar o movimento. Este explora e constrói rotas numa base de dados com aparência de ilimitada, como no Google Street View que estabelece um ambiente de interação que simula a realidade por meio de fotografias e janelas informativas.

The Block oferece a sensação de estarmos a caminhar pelas ruas do bairro conhecendo os espaços e as pessoas. A narrativa é construída na medida em que exploramos o conteúdo da plataforma de uma maneira personalizada.

No espaço dedicado à discussão o usuário pode deixar um comentário ou um testemunho, sendo esta a única maneira de contribuir para a construção da base de dados. Apesar do estímulo à participação, em nível de opinião, a participação do usuário é muito baixa, com apenas 38 comentários (acesso, dia 11 de setembro de

2014). Assim, pode-se concluir, tendo em conta a temática do projeto e o tempo de existência do webdoc (criado em 2010), que a participação do usuário na expansão da base de dados é pouco expressiva.

03. IMPLEMENTAÇÃO PRÁTICA

Neste capítulo efetua-se a explanação do processo de realização documental concretizado neste trabalho que compreendeu a pré-produção, a produção e a pós-produção. O mesmo material audiovisual captado determinou o conteúdo de dois projetos: o webdocumentário e o documentário tradicional. Nesta secção também se descreve o desenvolvimento da interface webdocumental, nomeadamente, o desenho gráfico, a plataforma definida e a sua implementação.

3.1. PRÉ-PRODUÇÃO

A pré-produção foi a primeira fase da realização documental e subdividiu-se nas seguintes etapas: a ideia do tema, a pesquisa sobre o tema, a definição do foco, a viabilidade visual, os recursos financeiros necessários, o guião de filmagem e a calendarização do trabalho.

3.1.1. ESCOLHA DO TEMA

O tema selecionado foia paixão dos europeus pelas aves que é exteriorizada na compra e na criação de aves de cativeiro, atividades com reflexos sociais, económicos e ambientais. No aspeto social são estabelecidas rotinas de observação e tratamento das aves, constituindo redes sociais entre os apreciadores. Economicamente esta atividade fomenta a compra e a venda de aves, de gaiolas, de rações e de acessórios. Na perspetiva ambiental ela leva a discussões sobre a fauna mundial e suas implicações com o comércio e a criação de espécies em cativeiro.

A ideia do tema surgiu a partir do contato direto com criadores e com comerciantes de aves exóticas. Durante um ano viajamos pelo território português e por outros países da Europa, nomeadamente, a Espanha, a Bélgica e a Holanda. As viagens aconteceram ao longo do ano de 2013, enquanto acompanhávamos o itinerário de um

amigo que é comerciante e criador⁵ de pássaros. Este criador realiza constantes viagens pelo continente europeu com o intuito de visitar exposições de aves, feiras e pessoas que vendem e criam pássaros. Através deste meio foi possível descobrirmos uma nova e surpreendente realidade. Surpreendemo-nos com a quantidade de pessoas que possuem aves e gastam elevadas quantias para obterem determinadas espécies e mantê-las em casa. Trata-se, na maior parte dos casos, de um hábito relatado como um costume que vem de família. Foi possível observar e aferir da paixão, do fascínio e a atividade económica que os apreciadores de aves desenvolvem.



FIGURA 35-FEIRA DE PÁSSAROS NA CIDADE DO PORTO



FIGURA 36- MUNDIAL DE AVES 2013, HOLANDA

Estivemos no Mundial de Aves 2013 que aconteceu na cidade de Halsselt, na Holanda. O evento é uma exposição mundial de aves que reúne criadores de todo o mundo. Cada criador leva as suas aves para que estas sejam avaliadas por um grupo de juízes especializados, ganha o pássaro que estiver mais próximo dos padrões de beleza e de saúde que são estabelecidos pelas normas da exposição. O Mundial de Aves estimula a criação de espécies em cativeiro, o intercâmbio de informações, o conhecimento da fauna mundial e a contribui para a fomentação de negócios. No mesmo espaço onde acontece a exposição há, simultaneamente, a venda de aves, de rações e de acessórios. A ocorrência do mundial de aves,, que acontece todos os anos

⁵ Criador é aquele que tem casais de pássaros e disponibiliza alimentação e condições físicas para a reprodução em cativeiro. Em alguns países é necessário o registo de criador no órgão competente.

em países diferentes, é uma evidência de que o hábito de ter aves não se circunscreve a um país ou a um grupo pequeno de criadores.

Em Portugal conhecemos mais pessoas e outros eventos relacionados com esta temática, o que nos permitiu ampliar a perceção sobre o tema. Assim, indaguamo-nos sobre a possibilidade de realizar um produto audiovisual documental sobre algumas histórias deste universo particular. Por meio de uma pesquisa verificamos que o tema era pouco explorado pelos *media*, de modo que o trabalho poderia constituir-se numa importante fonte de conhecimento e inovação.

O tema não era um assunto abstrato que se pudesse encontrar facilmente nos livros, nas revistas ou noutras fontes de informação mas nasceu de algo concreto que resultou da perceção direta com uma realidade que aos poucos se foi delimitando e tornando-se mais nítida. Na medida em que estávamos mais imersos naquela realidade, percebemos que era preciso afastarmo-nos um pouco daquele universo, a fim de procurar outras fontes de informação. Obter diferentes perspetivas ajudar-nos-ia a construir uma olhar mais crítico e a definir o foco do tema. Nas viagens, observamos ilegalidades, no entanto, elas não foram contempladas neste trabalho, pois isso implicaria a realização de uma investigação jornalística longa que demandaria uma equipe de trabalho e elevados recursos financeiros.

3.1.2. PESQUISA SOBRE A NATUREZA DO TEMA

Depois da pesquisa de campo iniciamos a pesquisa nas seguintes fontes: sites de organizações internacionais ambientalistas como Greenpeace, em livros e artigos, em teses, em blogs e perfis *on-line* de criadores e verificamos também a legislação disponibilizada pelo Instituto Português de Conservação da Natureza e das Florestas.

Identificamos que Portugal, Espanha, Bélgica e Holanda são signatários de um acordo internacional, assinado por 180 países, que regulamenta o comércio e criação de aves. Cada país adota uma legislação com especificidades próprias a nível

administrativo, no entanto, todos devem estar de acordo com a CITES⁶- Convenção Sobre o Comércio Internacional das Espécies da Fauna e da Flora Selvagens Ameaçadas de Extinção. A convenção tem como objetivo garantir que nenhuma espécie da fauna e da flora selvagem corre risco ou continua sendo alvo de uma exploração insustentável por conta do comércio internacional.

A comercialização dos pássaros no mundo envolve diversas questões entre elas o tráfico e a regulamentação do comércio. *“O tráfico de animais selvagens é conhecido por ser um crime organizado de lucro alto e de baixo risco, o comércio ilegal da vida selvagem vale pelo menos 19 bilhões por ano, tornando-se o quarto maior comércio ilegal a nível global logo a seguir à contrafação, a falsificação e o tráfico de seres humanos, de acordo com o relatório”,* é o que informa o relatório *Luta contra o tráfico ilegal da vida selvagem: uma consulta com os governos* da Organização não Governamental, WWF. O referido relatório afirma ainda que além de levar muitas espécies já ameaçadas de extinção à sua extinção real, o comércio ilegal de animais selvagens fortalece as redes criminosas, compromete a segurança nacional e apresenta riscos crescentes a saúde mundial.

Assim, aquele que desejar criar pássaros deve realizar o registo de criador, no órgão competente do respetivo país, tendo suas aves registadas. Toda a ave nascida em cativeiro deve receber uma anilha que o é anel de identificação e nele deve estar escrito: o número do criador, o ano e o país que nasceu a ave. Todos os anos o criador deve informar ao instituto competente o número de aves que nasceram com a sua respetiva identificação, indicando também os dados dos pais das espécies. O processo permite identificar a origem das aves e ter algum controle sobre o número de aves que circula.

O comerciante também deve efetuar um registo e obter as licenças de comercialização de aves, sendo obrigado a emitir uma lista anual que informe sobre que espécies foram negociadas, a quantidade e a origem delas. Entretanto,

⁶ Página oficial CITES - <http://www.cites.org/>

apesar da legislação e da fiscalização existente, há ainda muitos criadores e comerciantes irregulares.

Na internet podem ser encontradas diversas páginas dedicadas aos apreciadores de aves, como perfis nas redes sociais, sites e blogs que versam sobre as espécies, a criação e a comercialização de aves. Trata-se de são espaços de divulgação e troca de informações que permitem a construção de um capital social entre aqueles que se dizem apaixonados por aves. Os utilizadores estão sempre a partilhar imagens das suas aves e a trocar experiências. Há também sites de vendas, como o OLX. que impulsionam o negócio entre particulares e revendedores.

Já nos livros especializados identificamos a origem de algumas espécies encontradas em cativerios que fomos visitando ao longo deste processo. Assim, a pesquisa permitiu-nos identificar e compreender com mais propriedade os comportamentos e as informações que foram sendo recolhidos na nossa pesquisa de campo. A surpresa e a admiração com aquela realidade transformou-se numa observação mais atenta, crítica e seletiva. Dessa forma reunimos todas as informações coletadas a fim de definir o foco do tema a ser desenvolvido.

Informações	Fonte	Aspetos
Feiras de pássaros	Visita ao local	Feira de Braga Feira do Porto Mercado de Zwolle
Exposições	Visita ao local	Feira de periquitos Odivelas Mundial 2013 Hasselt
Legislação	Site do Cites	Convenção Internacional comum aos países da EU.
Redes sociais	Facebook, blogs e sites.	Discussão sobre espécies, divulgação e venda de aves.
Criadores	Visita aos criadores	Casais de aves, venda , paixão, recursos financeiros, espaço físico, tratamento e registo.
Comerciantes	Visita ao local	Venda de pássaros exóticos
Aves	Visita a criadores, feiras e consulta bibliográfica.	Araras, canários, catatuas, papagaios, pombas, agapornis, caturras, periquitos, dimantes golds e outras espécies
Imagens	Visita ao local	Fotografias das aves, cerca de 2 000 imagens capturadas.

TABELA 3-TABELA INDICATIVA DE CONTEÚDO

Concluimos a partir da observação do conteúdo recolhido que o tema poderia ser abordado sob diferentes perspetivas. No entanto, cabia-nos estabelecer o foco a fim de definir uma proposta de trabalho. A paixão dos europeus pelas aves foi o tema central definido. Optamos por este aspeto por ser ele o lado menos explorado pelos *medias*. O baixo recurso financeiro, o equipamento de trabalho disponível e a falta de equipa também contribuíram para a definição do foco, pois abordar outra perspetiva exigiria mais tempo de pesquisa, além de uma equipa. Assim, optamos pelo lado passional do tema, por considerar que ele é uma importante engrenagem que movimenta todas as atividades em torno das aves.

Normalmente, quando se fala de aves em cativeiro faz-se uma ligação direta com o tráfico e os maus tratos dos animais. No entanto, o amor pelas aves desperta hábitos desportivos que originam também comportamentos benéficos à sociedade e ao meio-ambiente.



FIGURA 37-ÁREA DESTINADA À CRIAÇÃO DE AGAPORNIS, NA CASA DO CRIADOR ANDRÉ CARVALHO.



FIGURA 38- CRIADOR DE AGAPORNIS

Os criadores que estão regulamentados e respeitam as convenções internacionais sobre a fauna e flora desempenham um importante papel na manutenção e na conservação das espécies. O criador favorece o nascimento das espécies, oferecendo, normalmente, as melhores condições para que as aves obtenham filhotes. A atividade

também permite a formação de uma rede de relações de amizade entre criadores e interessados. A ideia do filme é, portanto, registar histórias de pessoas que se dedicam, diariamente, ao cuidado das aves e destinam grandes espaços e recursos financeiros a elas.

3.1.3. A VIABILIDADE VISUAL

O contato direto com o tema e o mapa de informações construído ajudaram-nos a perceber as possíveis que imagens poderiam ser captadas. A imagem é um elemento primordial na composição do filme, por isso é preciso refletir sobre como se pode contar uma história através de imagens. Assim, ao longo das viagens e do percurso da pesquisa fomos realizando fotografias a fim de reunirmos elementos imagéticos que pudessem ajudar a definir as imagens necessárias para a realização do filme. Construímos uma base de imagens, com 2343 fotografias, das aves que encontramos nos cativéis.

Então, constatamos que, a partir dos recursos técnicos disponíveis e da beleza das aves, era possível construir um filme com um lado estético interessante. Indaguamo-nos, por diversas vezes, sobre a responsabilidade e a eficácia em realizar um trabalho desta dimensão que requer uma equipa de trabalho. Cabia-nos realizar, produzir, filmar e entrevistar. Entretanto, aceitamos o desafio acreditando ser possível coordenar todas as ações e desenvolver adequadamente todas as funções. O único apoio, em nível de produção, foi a ajuda de um amigo criador e comerciante de pássaros que nos apresentou a alguns criadores e nos levou às feiras e às exposições de aves.



FIGURA 39- IMAGENS DAS AVES E DAS FEIRAS VISITADAS

As filmagens seriam realizadas com a câmera Canon 650D, microfone Stéreo Shotgun para DSLV e um tripé, instrumentos de propriedade da investigadora. Apenas uma câmera esteve disponível para ser utilizada, não houve iluminação artificial nem produção de apoio. Portanto, e apesar das limitações atrás descritas, concluímos ser possível obter um material cinematográfico interessante, capaz de ilustrar bem a natureza do tema Cabia-nos ter o impulso necessário, a criatividade e o ímpeto para transpor as dificuldades técnicas e operacionais.

3.1.4. OS RECURSOS FINANCEIROS NECESSÁRIOS

As filmagens seriam realizadas com a nossa câmera Canon 650D, microfone Stéreo Shotgun para DSLV e um tripé. Apenas uma câmera, sem iluminação artificial e sem uma produção de apoio. O recurso financeiro é fundamental na realização administrativa de qualquer atividade, o filme de qualquer natureza demanda a disposição de tempo, deslocamento, serviços e equipamentos. Assim, criamos uma tabela de gastos, a fim de delimitarmos os recursos mínimos necessários as filmagens pretendidas.

Personagens	Local	Deslocamento e hospedagem
Feirra de Zwolle	Zwolle, Holanda	1500 €
Feira de Braga	Braga, Portugal	10 €
Paulo Germano	Cadaval, Lisboa- Portugal	300 €
Alexandre Ferreira	Caldas da Rainha, Portugal	260 €
Feira dos Periquitos	Odivelas, Lisboa	300 €
Feira de Hasselt	Hasselt, Bélgica	1500 €
Cidália de Sousa	Ermesinde, Porto- Portugal	50€
João Petiz	Lourosa, Porto- Portugal	20€
Manuel Cardoso	Almeirim, Santarém- Portugal	300€
Manuel Alves	Santa Maria da Feira, Portugal	30€
F.M.Mulder	Strijen, Holanda	300€
Família Noverca	Porto, Portugal	10€
Walter Almeida	Setúbal, Portugal	200€
Hugo Garcia	Porto, Portugal	10€
Equipamento: câmara, microfone e tripé.	Porto	1.100€
	TOTAL	5 790€

TABELA 4-TABELA DE DESPESAS DA REALIZAÇÃO DOCUMENTAL

O recurso financeiro para a realização do trabalho adveio de fonte própria, sem apoio de qualquer instituição, empresa ou organização. A tabela refere-se aos gastos da produção, portanto, não estão incluídos os gastos da pré-produção e da pós-produção. A ideia inicial era continuar acompanhando as viagens do criador, a fim de compartilhar gastos de deslocamento, entretanto, isto só foi possível em algumas viagens. Na pós-produção há uma parceria com o Instituto Cine Clube de Avanca no

que se refere ao tratamento do áudio do filme e distribuição da versão linear, em festivais de cinema e outros espaços.

3.1.5. GUIÃO DE FILMAGEM

No guião de filmagem definiram-se os entrevistados, as perguntas, o equipamento e as imagens necessárias à composição visual. O tempo das entrevistas não foi pré-determinado pois foi nossa intenção deixar a cena livre para que a ação ocorresse. Não houve, portanto, a intenção de dirigir os personagens.

As entrevistas individuais foram realizadas individualmente, em diferentes dias, a fim de que se pudesse capturar o máximo de informações e imagens. Portanto, uma tarde ou uma manhã dedicada, exclusivamente, à filmagem de um personagem ou de um evento.

GUIÃO DE FILMAGEM

Entrevista

Perguntas gerais:

Quando começou o seu interesse por aves?

Porque gosta de aves?

Que espécies de aves possui?

Quantas aves tem?

considera-se um apaixonado por aves?

O que é que um criador deve fazer para ter boas aves?

Há muitos criadores em Portugal?

	O que pensa sobre a comercialização de aves?
Imagens	<p>Imagens fixas das aves, com planos detalhes e planos abertos.</p> <p>Imagens das instalações das aves, plano aberto</p> <p>Imagens da localização do sítio no qual vive o personagem</p> <p>Imagens do olhar de fascínio do personagem para com as aves, com planos abertos e fechados</p> <p>Imagens das aves mais apreciadas pelo personagem</p> <p>Imagens gerais dos espaços no qual se dar a ação.</p> <p>Capturar uma conduta quotidiana do personagem</p> <p>Imagem de objetos que o entrevistado fala na entrevista</p>
Personagens	Alexandre Ferreira, Paulo Germano, Cidália de Sousa, Walter Almeida, Mulder, Hugo Garcia, Família Madureira, Manuel Cardoso, Manuel Alves, Feira dos periquitos, Feira do Porto, Feira de Zwolle e Feira de Hasselt.
Material	<p>Câmera Canon 650D, lente 18-55 mm e 55-250mm</p> <p>Tripê Cullmann</p> <p>Microfone stéreo shotgun para DSLV</p>

TABELA 5- GUIÃO DE FILMAGEM

Além do guião de filmagem definiu-se também um modelo de pauta para cada entrevista, identificado com data da gravação, nome do entrevistado, nome do local das filmagens, imagens a serem capturadas e perguntas específicas. O guia de filmagem e a pauta da entrevista são elementos norteadores da produção que

auxiliam na melhor a execução e organização do trabalho. Eles evitam, por vezes, o erro e o esquecimento de detalhes que podem vir a fazer falta na edição, como por exemplo, uma imagem de apoio sobre algo que o entrevistado diz. De modo que o planeamento contribui para a eficiência da produção.

3.1.6. A CALENDARIZAÇÃO DO TRABALHO.

Estabelecer um calendário para programar as fases de realização documental foi fundamental para organizar o trabalho, conferindo prazo e ritmo as tarefas. Entretanto, sabe-se que a gravação documental não responde ao tempo do realizador, mas à disponibilidade dos entrevistados e aos acontecimentos ocorridos. Dessa forma, os prazos podem ser modificados constantemente.

Cronograma/ mês	Etapas	Especificações
janeiro, fevereiro e março/2014	Pré-produção	Pré-entrevistas Relatórios Pesquisa
junho, julho e agosto/2014	Produção	Gravação Entrevistas in loco
setembro e outubro/2014	Pós-produção	Decupagem e tripão, roteiro de edição e tratamento

TABELA 6-CRONOGRAMA DE FILMAGEM

No mês de Fevereiro, de 2014, estivemos na Holanda, na cidade de Zwolle, a gravar imagens e entrevistas no *Mercado de Aves de Zwolle*. Estivemos também na cidade de Strijen, onde entrevistamos F.M.Mulder, criador de *Agapornis Lilianes*. As etapas de realização não foram estanques mas cruzaram-se. À medida que o trabalho foi sendo desenvolvido e que novas informações foram sendo encontradas, foi necessário alterar o percurso e redefinir conceitos. A realização documental é viva pois trata da realidade nos seus múltiplos aspetos sempre em constante transformação. A primeira calendarização realizada para este projeto contemplou os meses de abril e maio, no entanto, não foi possível realizá-la por motivos de trabalho. De modo que se estruturou uma nova organização de tarefas.

3.2. PRODUÇÃO

A produção consiste na segunda etapa da realização documental, nela executa-se o guião de filmagem. Portanto, aqui efetuou-se a captura audiovisual que compreende as entrevistas e as imagens de apoio que sustentam o discurso narrativo.

3.2.1. ENTREVISTAS

Realizaram-se 25 entrevistas, cinco entrevistas na Holanda, uma na Bélgica e as demais em Portugal. Fez-se uma seleção das entrevistas, restando vinte e três. Os critérios utilizados na seleção foram a clareza na exposição das ideias e o teor do discurso. Os depoimentos respondem ao foco do tema. No início de todas as entrevistas, explicou-se no que consistia o trabalho, esclarecendo que se tratava da realização de um filme documental que abordava a paixão dos europeus pelas aves.

Entre criadores e comerciantes existe algum medo em falar sobre o tema, isto, porque, nem todos possuem uma situação regular perante as finanças e o instituto de conservação da natureza, do respetivo país. As atuais apreensões de aves oriundas

do comércio ilegal de animais aumentou o clima de desconfiança e medo. Apesar disso, houve, na maioria dos casos, uma resposta positiva ao pedido de entrevista.

Utilizou-se nas entrevistas o guião de filmagem. Entretanto, foram feitas também perguntas mais específicas descritas na pauta da entrevista (anexo - pauta de entrevista), atendendo à história particular de cada personagem. Tentou-se deixar os entrevistados à vontade a fim de que eles conversassem abertamente sobre o tema.

Os entrevistados são criadores de pássaros que possuem em comum a paixão pelas aves. *Canários, Agapornis, Exóticos, Caturra, Rosela, Ring Necks, Papagaios Periquito*, são algumas das aves criadas. A maior parte dos entrevistados desenvolveu esta paixão na infância, quando subiam às árvores em busca dos ninhos. Cada personagem tem uma maneira própria de tratar as aves e de falar delas.

Eles consideram o hábito de ter aves um passatempo e um desporto através do qual cada criador tenta ter as aves mais belas e mais raras, a fim de formar uma coleção especial. Um parte das aves nascidas em cativeiro são vendidas a comerciantes que revendem nas feiras, nas lojas ou exportam para o Médio Oriente ou para países como Bélgica, Holanda, França e Alemanha.

Os criadores afirmam que estão sempre à procura de adquirir espécies diferentes, normalmente criadas na Europa, em cativeiro, com anilha de identificação que permite verificar: o criador, o ano e o local de nascimento. A atividade permite conhecer pessoas de diferentes países, estabelecendo relações de amizade e troca de conhecimento e espécies. As espécies mais apreciadas pelos entrevistados são oriundas da América do Sul, da África e da Austrália.

Cada entrevista foi dividida em dois momentos, no primeiro momento o entrevistado responde diretamente à câmara como se estivesse a falar com o espetador. No segundo momento o entrevistado está livre em cena para se movimentar e interagir com as aves. Depois de captados os depoimentos seguiu-se a captura das imagens das aves, do entrevistado e do espaço. Realizaram-se 25 entrevistas, 12 realizadas na casa dos entrevistados, onde se tentou captar um pouco do universo de atividades e de sentimentos envolvidos entre sujeito e aves. As demais

entrevistas foram realizadas em feiras e em exposições, sem nenhuma pré-marcação com os entrevistados, nelas tentou-se registrar a sinergia do comércio e da apreciação das aves.

Perfil dos entrevistados

Família Madureira, criadores de agapornis e ring necks.

Porto, Portugal

Nesta família os pássaros também são filhos e vivem livres pela casa voando e cantando. A integração dos pássaros com as pessoas parece ocorrer de uma maneira natural e harmônica. “Os pássaros são exatamente como filhos, se alguma coisa se passar com eles ficamos doentes”, afirma a família.



FIGURA 40- FAMÍLIA MADUREIRA

Manuel Alves, Comerciante e criador de animais exóticos.

São João de Ver, Portugal.

Manuel Alves é proprietário da empresa portuguesa Alves Pets. Ele importa e exporta animais exóticos, também é criador de diversas espécies de aves como a Arara-azul, a Jandaia Sol, os Cucaburras e a Princesa de Gales. Manuel

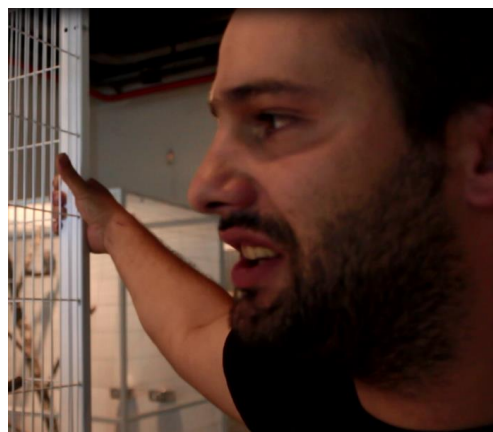


FIGURA 41-MANUEL ALVES

dedica-se diariamente, em conjunto com a sua namorada, ao cuidado dos diversos animais. É um apaixonado por bichos que faz da paixão um meio de vida.

Manuel Cardoso, Criador de aves.

Almeirim, Portugal

Manuel Cardoso é criador de diversas espécies, entre araras, catatuas, papagaios, agapornis e muitas outras aves. Manuel Cardoso tem uma incrível diversidade de espécies num espaço que ocupa uma grande área de sua casa. “Tenho uma grande paixão pelas aves”, afirma.



FIGURA 42-MANUEL CARDOSO

João Petiz, criador de aves.

Lourosa, Portugal

Ele é um rapaz de 23 anos que desde menino esteve em contato com aves pois ajudava o pai e o tio a tratar delas. As aves do tio deram origem ao Zoo Lourosa, assim Petiz nunca perdeu o contato com elas. A partir da influência de um amigo que criava pombas João Petiz decidiu começar a criá-las

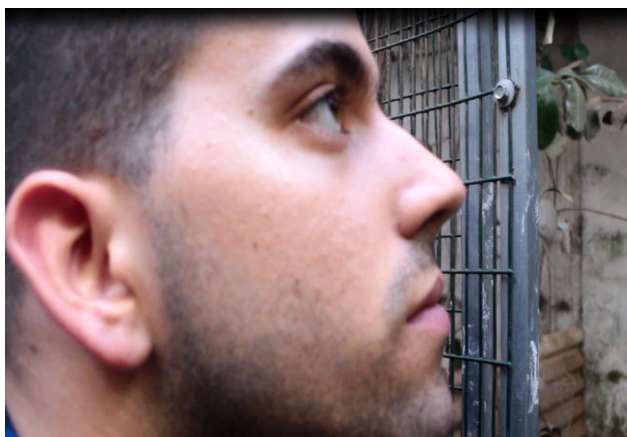


FIGURA 43- JOÃO PETIZ

Seguiram-se os faisões e os papagaios. “Estar entre as aves significa ter um momento de distração e relaxamento”, afirma.

Herman Rising, desenhador de Aves.

Halsset, Bélgica

Ele é um artista do desenho que tem fascínio por aves de países tropicais. Nascido na Polônia, numa época de guerra e pobreza, os seus primeiros desenhos foram feitos em papéis de jornais.



FIGURA 44-HERMAN RISING

Feira do Porto, Portugal.

É uma feira tipicamente portuguesa que acontece, nas manhãs de domingo, na cidade do Porto, na Praça do Centro Português de Fotografia. Conhecida como a feira dos pássaros pode-se encontrar nela as aves mais comercializáveis em Portugal, como os canários, os agapornis e os periquitos. Quatro comerciantes falam sobre a criação e comercialização de aves na cidade do Porto.



FIGURA 45- FEIRA DO PORTO

Cidália de Sousa, criadora de canários

Ermesinde, Portugal.

Cidália começou a criar pássaros quando casou, pois o marido tinha alguns casais. Hoje, ela tem um espaço, em casa, só para os casais de canários de porte. Todas as semanas gasta 25€ de ração para os pássaros. “Ter aves é um desporto, gosto de estar com elas todos os dias” afirma.



FIGURA 46-CIDÁLIA DE SOUSA

Alexandre Ferreira, criador de agapornis e comerciante

Caldas Da Rainha, Portugal

Ele é comerciante de aves, dono de uma loja de animais, nas Caldas da Rainha, onde vende canários, caturras, periquitos, agapornis e outras aves. Alexandre também é criador de agapornis. “Gosto mais de aves do que de pessoas”, afirma.



FIGURA 47- ALEXANDRE FERREIRA

Walter Almeida, criador De Agapornis

Setúbal, Portugal

Walter Almeida é um apaixonado por aves, todos os dias cuida delas. Coloca-lhes comida, água e observa se estão bem de saúde. “Para se ter aves é preciso gostar delas. A paixão pelas aves está no sangue”, afirma.

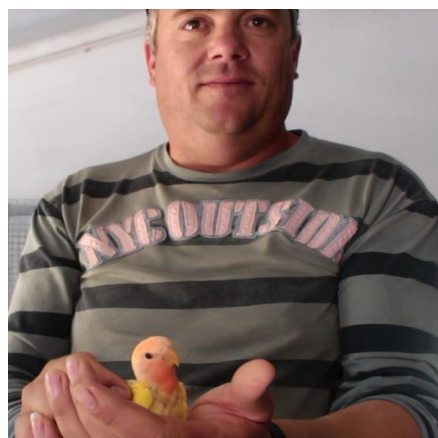


FIGURA 48- WALTER ALMEIDA

Rafael Garcia, criador de agapornis

Madrid, Espanha

Ele compra aves recém-nascidas e alimenta-as com uma seringa. Todos os dias, alimenta cerca de 40 agapornis. Depois de elas estarem crescidas vende-as. “Depois da minha mulher vêm as aves. Não consigo ficar sem as aves”, afirma.



FIGURA 49- RAFAEL GARCIA

Exposição de Periquitos

Odivelas, Portugal

A Expo Periquitos AAP, é uma exposição de pássaros que acontece todos os anos, proporcionando a competição de aves, o encontro de criadores e apreciadores da modalidade.



FIGURA 50-JUIZ DA EXPOSIÇÃO DE PERIQUITOS

F.M.Mulder, criador de agapornis lilianes

Strijen, Holanda

Engenheiro aposentado, Mulder utiliza uma parte do seu tempo livre para cuidar das aves. Especializado na criação de agapornis lilianes ele recebe em sua casa, na Holanda, pessoas de todo o mundo interessadas nas suas aves. “Construí



FIGURA 51- F. M. MULDER

com as minhas próprias mãos a instalações das aves. Quero ter aves até o final dos meus dias”, afirma.

Birdmarket, mercado das aves.

Zwolle, Holanda

O Birdmarket 2013, realizado no mês de Setembro, em Zwolle na Holanda, contou com cerca de 50 000 pássaros e 7 000 pessoas, entre



FIGURA 52- BIRDMARKET

vendedores e visitantes, segundo informou a organização do evento. O

mercado atrai pessoas de todo o mundo e constitui-se num importante espaço de venda e compra de aves na Europa. A seguir apresentamos alguns vendedores que estiveram presentes no certame.

Paulo Germano, Criador e juiz de pássaros.

Cadaval, Portugal

Paulo Germano é criador de agapornis e ring necks, as suas aves já receberam diversos prémios. Ele também é juiz de pássaros e, como tal, participa de diversas exposições de aves, em Portugal. Em 2013, participou como juiz no Campeonato Mundial de Aves que aconteceu na cidade de Hasselt, na Bélgica. Paulo Germano dedica muitas horas ao cuidado e ao estudo da genética.



FIGURA 53- PAULO GERMANO

O tempo dispendido na realização de cada entrevista variou conforme o local de gravação, o tempo disponível do entrevistado, o número de aves e o conhecimento do entrevistado sobre o tema.

O tempo mínimo de entrevista registado foi de 4 minutos e o tempo máximo 35 minutos. No entanto, o tempo altera-se quando levamos em conta a imagem de apoio na qual o entrevistado, por vezes, faz declarações.

3.2.3. *VÍDEO*

Na gravação do material audiovisual foi utilizada a câmara Canon EOS 650D. Trata-se de um equipamento que possui características que foram importantes na captura do conteúdo deste projeto, como o sensor CMOS APS-C de 18,0 MP, filmes em Full HD com controle manual, disparos contínuos a 5fps, Ecrã tátil LCD Clear View II de ângulo variável, sensibilidade ISO 100-12 800, AF de área alargada de 9 pontos e transmissor Speedlite integrado.



FIGURA 54-CANON EOS 650D

A gravação de vídeo em Full HD permitiu a gravação de imagens em alta qualidade. O ecrã tátil LCD Clear View II de ângulo variável facilitou a visualização de outros enquadramentos o que contribuiu para a alteração rápida dos planos da cena. A característica tátil do ecrã também permitiu uma maior agilidade na alteração das

características de luminosidade do equipamento. A 650D permite o manuseio fácil dos dispositivos de captura da imagem, facilitando o trabalho audiovisual que requer rapidez e praticidade. É uma câmera leve e pequena que não cria problemas no deslocamento, sendo também mais discreta. Sob o ponto de vista financeiro é uma opção positiva pois oferece uma boa relação de qualidade e preço, pertencendo à gama mais acessível de produtos de fotografia e filmagem. Durante todas as filmagens do projeto adotou-se sempre o controle manual de todas as funções da câmera, especialmente a nível de luminosidade e de focagem.



FIGURA 55- MICROFONE ESTERNO
SHENGGU SG108

Na parte lateral da câmera há a entrada MIC, terminal IN de microfone externo onde se acoplou o microfone externo SHENGGU SG 108, digital câmera profissional Stereo Microphone. O uso do microfone conectado à câmera foi necessário, já que não havia uma equipe de gravação de som, mas apenas a realizadora a desempenhar diferentes funções, que normalmente são realizados por uma equipe. Assim, foi um desafio coordenar várias funções em simultâneo assumindo-se o risco de obter problemas ao nível da filmagem. Apercebemo-nos de que a existência de uma equipe de trabalho poderia ter evitado alguns problemas.

A realização documental requer uma reflexão sobre imagem, som e entrevista. É preciso ter em conta o enquadramento, a luz e o ângulo que se pretende adotar. Na captura do som é preciso estar atento a todos os ruídos circundantes, até mesmo aqueles que por vezes estamos de tal modo adaptados que não os percebemos, mas que o microfone capta e potencializa. A entrevista requer diálogo, atenção ao que é dito, sendo necessário direcionar o olhar do entrevistado para a câmera e perceber o

que ele diz. A interação entre entrevistado e entrevistador é fundamental para o sucesso da entrevista e da captura de informações pertinentes.

O trabalho documental não obedece a condições determinadas como no trabalho ficcional, ele possui uma produção viva que se pode alterar, a qualquer momento, sem que haja controle por parte do realizador. Por isso, o trabalho em equipa é muito relevante uma vez que permite dirimir erros de forma mais rápida. A ausência de um operador de som provocou ruídos no material, nomeadamente no som, pois as filmagens decorreram em ambientes com muito barulho. O equipamento de captação de som também não foi o mais adequado.

Na fotografia das aves utilizou-se apenas uma lente, mas na filmagem fez-se uso de duas lentes.



FIGURA 56- LENTES EF 18-55 MMF/ 3.5-5.6 IS II E EFS 55-250MM MACRO.

As lentes utilizadas foram a EF 18-55 MM F/ 3.5-5.6 IS II e a EFS 55-250 mm macro 1.1m/3.6ft. A lente EF 18-55 foi a objetiva utilizada na captura das entrevistas, das imagens de apoio dos personagens e dos espaços. Adotou-se nas entrevistas o primeiro plano, o meio-primeiro plano e o primeiríssimo plano. Um dos fatores determinantes na escolha do plano dos entrevistados foi o baixo alcance do microfone acoplado a câmara, fazendo-se necessário ter o entrevistado mais próximo.

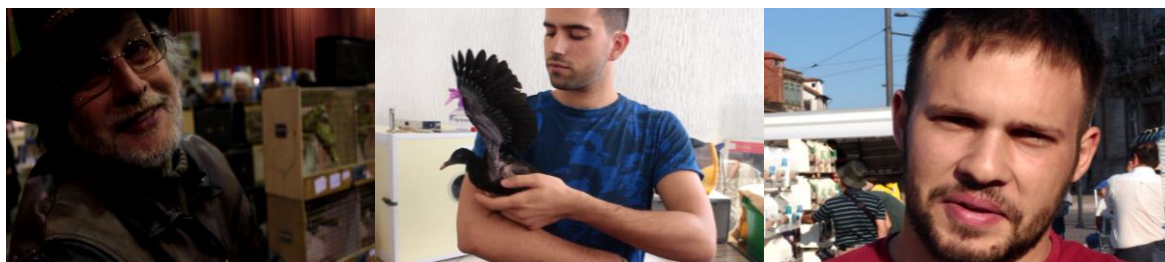


FIGURA 57- PLANOS ADOTADOS NAS ENTREVISTAS

Adotou-se o plano conjunto, o plano aberto e o plano médio, nas imagens de localização do espaço, da infraestrutura e do entrevistado em cena.



FIGURA 58- PLANOS DE IMAGENS DE APOIO

A lente EFS 55-250 mm foi utilizada na captura da imagem das aves pois o equipamento permite uma maior aproximação dos objetos, sem que para isto seja necessário uma aproximação física. O distanciamento entre a câmera e os animais é primordial na gravação, pois que estes se agitam com a presença humana e com o equipamento. Filmar aves requer paciência e destreza pois elas são naturalmente inquietas e estão sempre a movimentar-se, por isso é preciso esperar o momento certo. Assim, a aproximação foi cuidadosa, sem movimentos bruscos. Foi preciso esperar que os animais se adaptassem a minha presença para depois conseguir gravar as imagens necessárias. Os planos utilizados na captura das imagens das aves foram o plano aberto e o fechado.

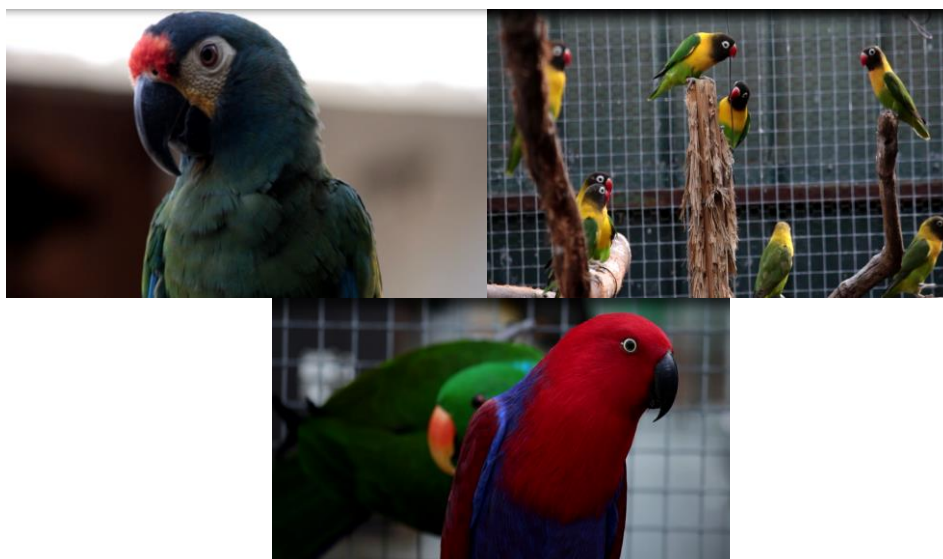


FIGURA 59- PLANOS DA IMAGEM DAS AVES

Em nenhuma das filmagens foi utilizado material de iluminação, trabalhou-se apenas com a luz do dia e a luz ambiente. Todas as gravações foram realizadas no período diurno, salvo aquelas em que se registaram partes do percurso das viagens.



FIGURA 60- CAPTURA EXTERNA E INTERNA

Os pontos de filmagem foram divididos em externos e internos. Nos internos tivemos a filmagem dos espaços destinados à criação e a exposição das aves, nomeadamente, as moradias e os centros de eventos. A filmagem externa compreendeu a captura de imagens das infraestruturas ao ar livres destinadas às aves, da localização dos sítios e das feiras de pássaros visitadas. Realizaram-se 14 entrevistas em ambientes fechados e 8 entrevistas ao ar livre.



FIGURA 61-TRIPÊ CULLMANN PRIMAX 180
E TRIPÊ KH-25 BENRO

Utilizaram-se dois tripés. Inicialmente o tripé de fotografia Cullmann Primax 180 destinado a fotografia, não atendendo as necessidades do vídeo. Portanto, ele não era o mais indicado ao projeto, mas foi o utilizado inicialmente por ser o único disponível. Entretanto, conseguiu-se obter emprestado o tripé KH-25 BENRO que é próprio para a realização de vídeo, o que me permitiu realizar alterações no ângulo dos planos, no momento de filmagem, possibilitando maior criatividade no movimento da câmera. Adotou-se como movimentos de câmera: a *panorâmica*, o *travellin*, o *zoom-in* e o *zoom-out*. O tripé basicamente foi utilizado na captação das entrevistas e nos planos gerais. Na maior parte do tempo, o manuseio da câmera foi feito à mão, pois foi o único modo de responder à rapidez dos acontecimentos e à mudança de planos e ângulos necessários à cena. Todas as imagens foram realizadas em modo manual.



FIGURA 62-FOTOS DAS AVES EM CATIVEIRO

Realizaram-se 2 343 fotografias, tendo sido tiradas, na fase de pré-produção e de produção em visita : a criadores, a comerciantes, a feiras e a exposições. As fotografias serão disponibilizadas na página Galeria, do webdocumentário *Aves, Paixão Europeia*, a fim de dar a conhecer algumas das aves existentes nos centros de criação da Europa.

Utilizaram-se dois cartões de memória: Sandisk Ultra 32GB e Sandisk Ultra 16GB. Normalmente, os dois cartões ficavam completos em apenas um dia de gravação, e eram então descarregados no computador a fim de armazenar e visualizar o conteúdo. É fundamental a visualização do conteúdo, após a gravação, pois permite perceber os erros cometidos para não os voltar a cometer.

As filmagens resultaram em mais de 48 horas de vídeo em Full HD e incluem entrevistas, imagens de paisagens, de aves, de feiras, de exposições, de criadores e de comerciantes. Foram longas horas e dias de trabalho percorrendo diferentes países e regiões de Portugal. Um trabalho que resultou na produção de um material vasto a ser revisado e editado na pós-produção.

3.2.4. SOM

A captura do som, como já mencionado, foi realizada com o microfone externo Shenggu SG 108, acoplado à câmara, no terminal IN, da entrada MIC. Havia a necessidade de utilização de um microfone acoplado à câmara, por não haver um operador de som, mas apenas uma pessoa a realizar diferentes funções da produção audiovisual. A escolha do microfone não foi a mais acertada, pois havia muito barulho no ambiente de filmagem. As aves emitiam sons estridentes e fortes o que provocou ruídos no som. No intuito de minimizar os ruídos, identificados nas primeiras gravações, tentou-se fazer as entrevistas em espaços com menos som das aves. A decisão minimizou os danos mas não resolveu o problema.

O ideal teria sido ter um operador de som a trabalhar em toda a captação com um microfone unidirecional num ambiente isento do som das aves. Nas entrevistas realizadas em lugares abertos, como nas feiras, detetou-se uma elevada interferência no som, como o ruído das aves e do vento. No entanto, na pós-produção, realizar-se-á um tratamento no som, em estúdio com um técnico qualificado, a fim de minimizar os ruídos.

3.3. PÓS-PRODUÇÃO

Nesta etapa efetuou-se o processo de análise do material recolhido, a estruturação do roteiro, a edição e o tratamento do conteúdo. Assim, definiu-se a proposta narrativa dos projetos audiovisuais: o webdocumentário que obedece a uma lógica narrativa não linear e o documentário linear que demanda uma narrativa com começo, meio e fim. Na edição surgem duas perspectivas de narração que serão tratadas nos tópicos subsequentes.

3.3.1. ANÁLISE DO MATERIAL RECOLHIDO

No final da produção o material recolhido foi visualizado e analisado. Logo, efetuou-se à visualização dos vídeos, a fim de verificar as imagens de apoio existentes e o conteúdo das entrevistas. A partir desta análise, fez-se a seleção dos entrevistados, de trechos das entrevistas e de imagens de apoio.

Dos 25 entrevistados foram selecionadas vinte e três personagens, nomeadamente, João Petiz, Manuel Alves, Manuel Cardoso, Cidália de Sousa, Família Madureira (Francisco Madureira e Sandra Madureira), Herman Rising, Feira do Porto (Flávio da Silva, Vitor Martins, José Costa e António Pereira), Alexandre Fereirra, Walter Almeida, Rafael Garcia, Feira Odivelas (Eladio Rubem Martins, Ghalib Al-Nasser e Vitor Amorim), Feira de Zwolle (Rosa Brockotter, Paul Rooth e dois espanhóis; Paulo Germando e F.M.Mulder).

Os trechos selecionados das entrevistas foram aqueles que falam do amor, do cuidado e da beleza das aves. Os entrevistados também falam das espécies que possuem o porquê da escolha da espécie, a rotina de cuidados e a necessidade de tê-las por perto.

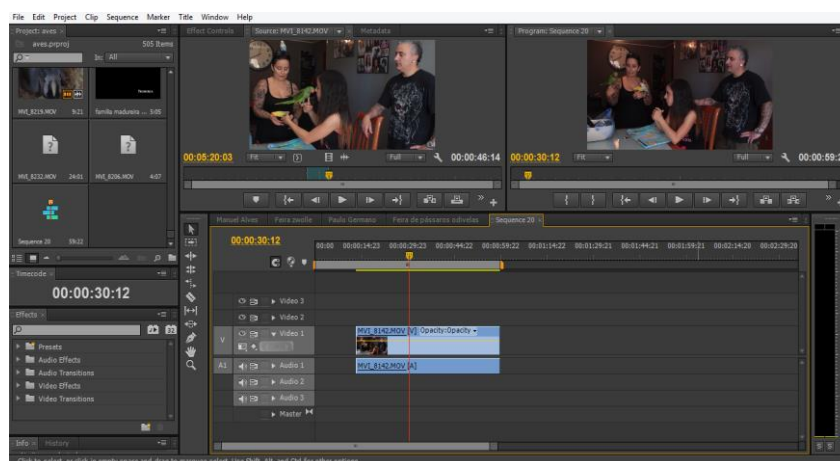


FIGURA 63- PROJETO DAS PRODUÇÕES AUDIOVISUAIS NO ADOBE PREMIERE CS6

No programa Adobe Premiere Pro CS6 utilizou-se a ferramenta de corte para editar o conteúdo das entrevistas, selecionando o conteúdo mais relevante para o tema e eliminando as perguntas. Durante este processo foi necessário visualizar os vídeos diversas vezes, a fim de se ter um panorama contundente do conteúdo. Esta etapa de estudo do material recolhido foi fundamental na definição da estrutura narrativa, uma vez que somente por ela se pode trabalhar a partir daquilo já foi realizado pois raramente é possível repetir gravações e acrescentar conteúdos, uma vez que não se tratam de atores nem de ações ensaiadas.

Verificou-se que as entrevistas estavam em harmonia com as imagens de apoio, ou seja, que havia imagens suficientes para ilustrar o que era dito pelos entrevistados. Também se detetou que as imagens das aves eram suficientes e que atendiam bem à proposta visual do trabalho. Logo, não havia necessidade de realizar novas gravações, apesar de existir problemas no som.

Depois da escolha do conteúdo das entrevistas e das imagens de apoio, iniciou-se a estruturação da narrativa a fim de se realizar a edição do filme. Efetuou-se a divisão de trabalhos em dois projetos: webdocumentário e o documentário linear. Assim, definiu-se que seriam criados 14 vídeos para o webdocumentário, tendo em conta a construção de uma narrativa fragmentada. Nesta perspetiva cada vídeo apresentaria a história de um personagem ou um evento, através do qual o utilizador pudesse aceder ao conteúdo numa ordem subjetiva. Já o documentário linear seria estruturado na integração dos 14 vídeos editados em combinação com outro conteúdo excluído do projeto webdocumental. Entretanto, a integração dos 14 vídeos

não acontece de forma integral, mas parcial, efetuando uma redução no tempo de cada personagem dentro da narrativa. Caso não houvesse esta redução, o filme teria o tempo superior a uma hora de gravação, o que não constituía interesse do ponto de vista do projeto.

3.3.2. CONSTRUÇÃO DA NARRATIVA

Definido o conteúdo das entrevistas e o número de personagens procedeu-se à edição da estrutura do webdocumentário e do documentário linear.

O webdocumentário obedece a uma lógica não linear, sendo disponibilizado numa plataforma da Internet o que requer uma narrativa fragmentada. Assim, fez-se a divisão da narrativa em capítulos. Cada capítulo corresponde a um personagem ou a um evento. Entretanto, o conteúdo do webdoc não se restringiu aos capítulos mas contém outros conteúdos que serão explicados noutra tópico.

Cada capítulo deveria ter no máximo 10 minutos e no mínimo 1 minuto. A ideia era construir uma narrativa que não canse o utilizador que seja capaz de tornar a experiência estimulante. O utilizador da web, adota uma leitura mais dispersa e fragmentada, demandando textos e vídeos curtos. Assim, definiu-se que o tempo de duração de cada capítulo não poderia ultrapassar os dez minutos. Cada vídeo aborda o relato de um personagem e sua história com as aves. A duração dos vídeos foi determinada pela quantidade de conteúdo recolhida junto de cada personagem. Assim temos onze vídeos que apresentam as atividades quotidianas dos personagens com as suas aves. Já os demais vídeos apresentam duas feiras de aves e uma exposição, com a totalidade de 11 depoimentos curtos.

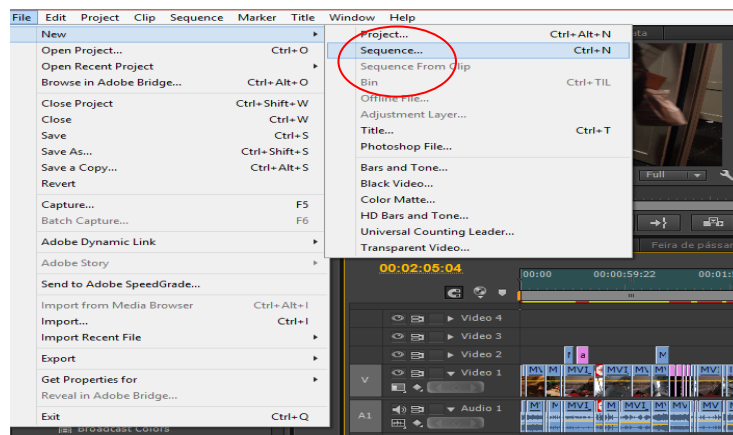


FIGURA 64- CRIANDO SEQUENCE

No programa Adobe Primiere Pro CS6 criou-se o projeto. No ícone File, ícone sequence, criaram-se 14 sequências, depois no ícone import fez-se a transferência do material a medida que se ia editando cada vídeo.



FIGURA 65- JANELA SOURCE

Na janela Source visualizaram-se os vídeos e com a ferramenta Go to in e Go to out, seleccionaram-se as partes a serem utilizadas. Nesta etapa foi possível definir que imagens seriam mais interessantes na composição do filme.

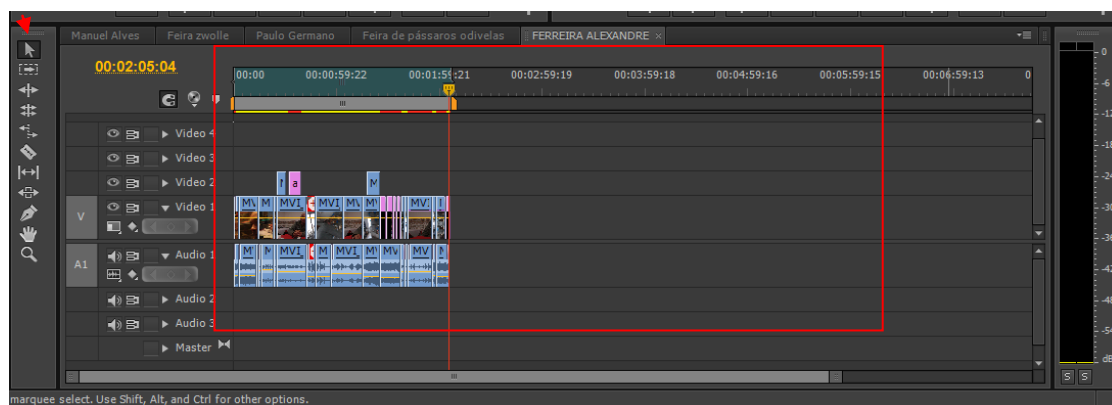


FIGURA 66- Time line

Com a ferramenta selection tool (v) transportou-se o trecho de vídeo e áudio selecionado para a Time Line a fim de anexar outros cortes e de se contruir uma narrativa visual. O processo foi repetido na construção de todos os vídeos. À medida que as sequências eram construídas foi sendo feita a adição de efeitos de transição de áudio e de vídeo. Na janela de Effects, na pasta de Video Transitions, Dissolve, utilizou-se como transição o efeito Dip to Black, no início e no final dos vídeos. Este efeito permite a entrada suave da imagem por meio do preto que desaparece à medida em que a imagem se define.

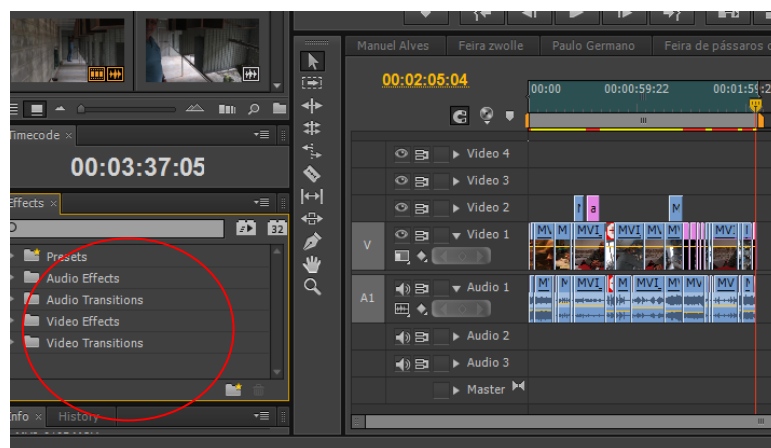


FIGURA 67- janela effects

Na janela de Effects, na pasta Audio Transitions, Crossfade, utilizou-se o efeito Constant Power nas transições sonoras. O efeito minimiza o corte do som e a entrada de outro, suavizando a descontinuidade sonora. Os processos de corte, junção de imagens, adição de efeitos e visualização de cada sequência repetiu-se por diversas vezes. O trabalho de edição requer grande atenção a todos os detalhes, como sejam os pequenos cortes, as transições, a harmonia das imagens e o conteúdo que se

pretende. Depois de concluir todas as sequências, fizeram-se alguns ajustes na cor da imagem e no som. No ícone Effects, Vídeo Effects, Color Correction, utilizou-se o efeito Brightness & Contrast para corrigir o excesso ou a pouca quantidade de luz existente em algumas imagens. Na Time Line, no ícone Audio, Collapse-Expand Track baixei o áudio de alguns vídeos, sobretudo daqueles que apresentavam elevados ruídos do som dos pássaros.

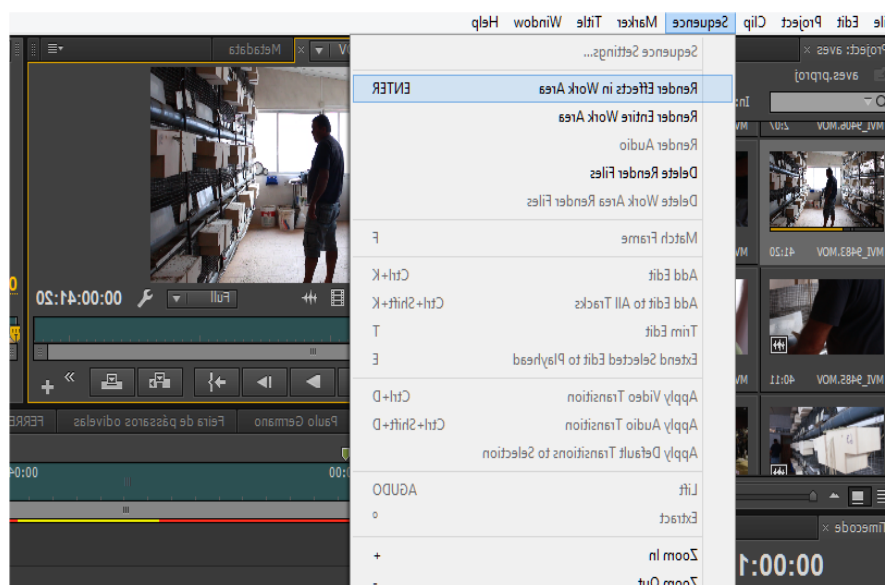


FIGURA 68- RENDER EFFECTS E WORK

Na finalização de cada sequência fez-se a renderização clicando no Enter e prosseguiu-se a exportação do arquivo. O render acrescenta um considerável tempo na edição.

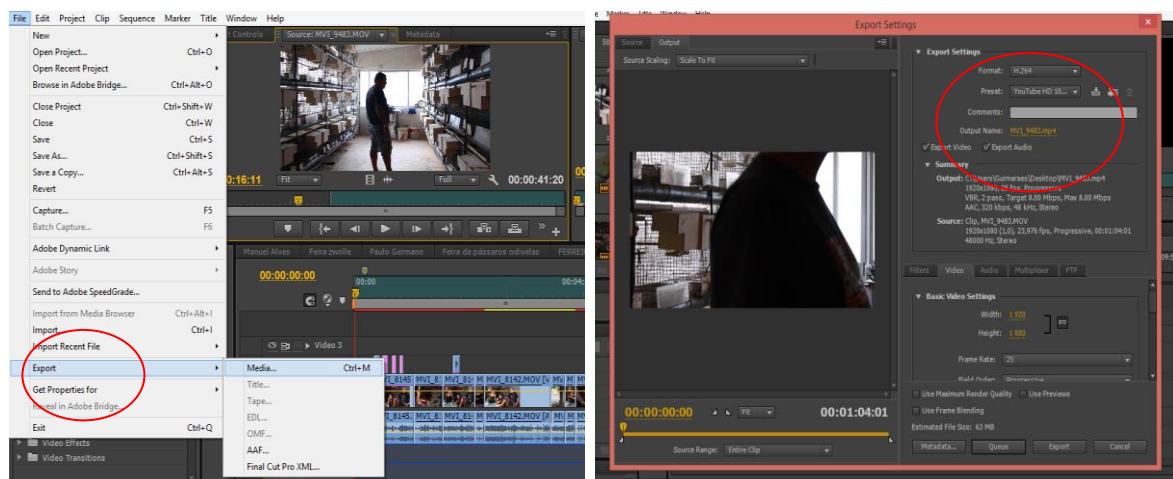


FIGURA 69- FILE EXPORT MEDIA

No ícone File, Export, Media fez-se a exportação dos vídeos. Todavia, antes de concluir a exportação, definiu-se na janela Export Settings as definições do vídeo. No Format definiu-se o formato que é H.264. No Preset definiu-se o tipo de arquivo Youtube HD 1080 p 25. No Output Name definiu-se o nome do arquivo fez-se a exportação. O tempo máximo de duração de um capítulo é 10 m 06s e o tempo mínimo é 1m 22s.

CAPÍTULOS	Duração
Manuel Alves	06 m 38 s
Família Madureira	07 m 17s
Manuel Cardoso	10 m 06s
João Petiz	05 m 55 s
Herman Rising	04 m 04 s
Feira Do Porto	03 m 42s
Cidália De Sousa	01 m 51s
Alexandre Ferreira	01 m 37s
Walter Almeida	01 m 22s
Feira De Periquitos	02 m 52s
F.M.Muller	03 m 27s
Paulo Germano	09 m 20s
Feira De Zwolle	04 m 20 s
Rafael Garcia	02 m 15 s
TOTAL	1 h 2 m 06 s

TABELA 7- TEMPO DE CADA VIDEO

No que se refere ao documentário linear criou-se, no mesmo projeto do programa Adobe Premiere Pro CS6, uma nova sequência para estruturar a narrativa linear. Retiraram-se das 14 sequências os trechos mais interessantes e copiou-se o conteúdo para uma nova sequência a fim de anexar outros vídeos e de se estruturar o documentário tradicional.



FIGURA 70- TIME LINE COM O PROJETO LINEAR

A elevada quantidade de arquivos no mesmo projeto foi origem de problemas como a lentidão no processamento e a paralisação do trabalho. Entretanto, o computador e o programa de edição foram capazes de fornecer soluções o que permitiu dar prosseguimento ao trabalho. Após sucessivas visualizações, correções, cortes e anexação de efeitos de transição de som e de vídeo fez-se o tratamento do som e da imagem. Os efeitos utilizados e o tratamento de som e de imagem foram os mesmos adotados nas sequências do webdoc.

O documentário linear tem a duração de 34 minutos e 51 segundos. Trata-se de um documentário que se destina às mídias tradicionais, nomeadamente, o cinema e a televisão. Portanto, ele não ficará disponível em nenhuma plataforma *on-line* pois também se pretende inscrevê-lo em festivais de cinema que não aceitam a exibição do

filme na Internet. Na distribuição do documentário tradicional o projeto recebe o apoio do Instituto Português Cine Clube de Avanca. O instituto é reconhecido nacionalmente pelo apoio ao cinema português. A diretora da televisão universitária brasileira TV UNIFOR, Helena Cláudia dos Santos, também demonstrou interesse em exibir o filme no seu Canal. A TV universitária também é parceira do Canal Aberto TV Diário que tem uma audiência de mais de 8 milhões de espectadores, e que é um outro possível espaço de exibição do filme.

4. *WEBDOCUMENTÁRIO AVES, PAIXÃO EUROPEIA*

Nesta sessão efetuou-se a explanação do processo de desenvolvimento do webdocumentário. Depois da edição do conteúdo do webdoc na pós-produção, deu-se início à implementação da plataforma. Esta nova etapa compreendeu: o desenho gráfico, a plataforma escolhida e a implementação da plataforma.

3.4.1. *DESENHO GRÁFICO*

Os três webdocumentários analisados, nomeadamente, *Cali*, *La ciudad que no duerme*, *Insitu* e *The Block* são os modelos de referência utilizados no desenvolvimento deste trabalho. Em cada projeto identificaram-se elementos visuais e interativos que servem de modelo de inspiração para a construção visual deste webdoc. O modo de interação escolhido, de acordo com a classificação proposta pela estudiosa Gaudenzi (2013), foi o modo participativo. Inicialmente, fez-se o desenho gráfico no software Adobe Indesign CC 2014, a fim de delimitar a estrutura visual e a disposição do conteúdo na plataforma. Segue abaixo o designer da plataforma que foi depois adaptada ao software utilizado. Todas as imagens, as figuras e os textos são da autoria da realizadora, exceto a imagem do mapa.



FIGURA 72-PÁGINA DE ABERTURA DO WEBDOC

A primeira página do webdocumentário é composta pela imagem ao fundo de uma arara-vermelha. Na parte superior há o nome do webdoc. Na parte inferior do lado esquerdo, há um texto que faz uma breve introdução ao tema. Na parte inferior, do lado direito, há o ícone Entrar através do qual o utilizador tem acesso ao conteúdo da plataforma.



FIGURA 73- PÁGINA DE INTRODUÇÃO

O utilizador tem acesso a um vídeo de abertura com duração de 1 minuto, com imagens e sons que representam o universo visual do webdoc. No entanto, o usuário é livre para saltar a introdução e ir diretamente para o conteúdo principal. Este modelo de introdução foi inspirado na página de introdução do webdocumentário The Block.



FIGURA 74- PRIMEIRA PÁGINA

Entramos na primeira página que dá acesso direto ao conteúdo. Nela repete-se a imagem da arara- vermelha ao fundo e o título acima. Na parte inferior estão os ícones Personagens, Upload, Galeria e Discussão. Na barra mais a baixo localizam-se os ícones de conexão às redes sociais, Youtube, Twitter e Facebook. Na mesma barra mais a direita, encontram-se os ícones Agradecimentos, Créditos e Quem somos.



FIGURA 75- PÁGINA PERSONAGENS

Na página Personagens temos os 14 vídeos produzidos. Nesta página existem imagens dos personagens que ficam a deslizar em modo slide. Ao passar o rato

por uma das imagens, aparece o título do personagem e marcação em branco, como exemplificado na figura. Através do clique o utilizador tem acesso ao vídeo. Esta página foi inspirada na página de personagens do webdocumentário *Cali, La ciudad que no duerme*. O utilizador, então, poderá assistir ao vídeo correspondente ao personagem escolhido ou poderá, a partir da barra inferior, encontrar outras rotas de navegação.



FIGURA 76- PÁGINA UPLOAD

A página Upload é um espaço de interação no qual o utilizador é convidado a contribuir para a expansão da base de dados. A ideia é estabelecer nesta página um espaço construído com o material enviado pelo público. O conteúdo é geolocalizado. O internauta deve identificar o envio com seu nome, email e data de realização do material. No entanto, o conteúdo somente será publicado se tiver razoável qualidade de imagem e relação com o tema.



FIGURA 77- PÁGINA GALERIA

Na página Galeria há um banco de fotos com 500 imagens realizadas na produção documental. As imagens mostram aves que são criadas em cativeiros na Europa. Ao clicar sobre a imagem, abre-se outra janela que apresenta outras fotografias da ave e informações sobre a espécie.



FIGURA 78- PÁGINA GALERIA COM MAIS INFORMAÇÕES SOBRE AS AVES

Pode-se ver nesta representação a imagem do agaporni personata, em vários enquadramentos. Esta página foi inspirada na página Galeria do wedocumentário *Cali, La ciudad que no duerme*.

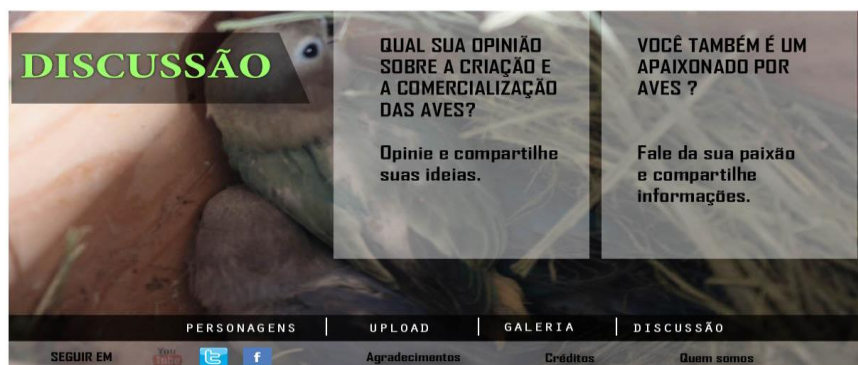


FIGURA 79- PÁGINA DISCUSSÃO

Na página Discussão convidamos novamente o usuário a participar por meio da opinião. Existem duas questões a serem respondidas. A ideia é criar um espaço de compartilhamento de informações e de histórias. Esta página foi inspirada na página de Discussão do webdoc The Block.



FIGURA 80- PÁGINA DISCUSSÃO

Ao clicar na primeira pergunta surge uma subpágina com uma das perguntas em destaque e outras opiniões emitidas. O usuário poderá responder a partir de um duplo clique na pergunta. Caso deseje sair da subpágina deverá clicar sobre o x que se encontra na parte superior no lado direito da janela. O mesmo processo acontece no caso de se clicar na segunda pergunta.

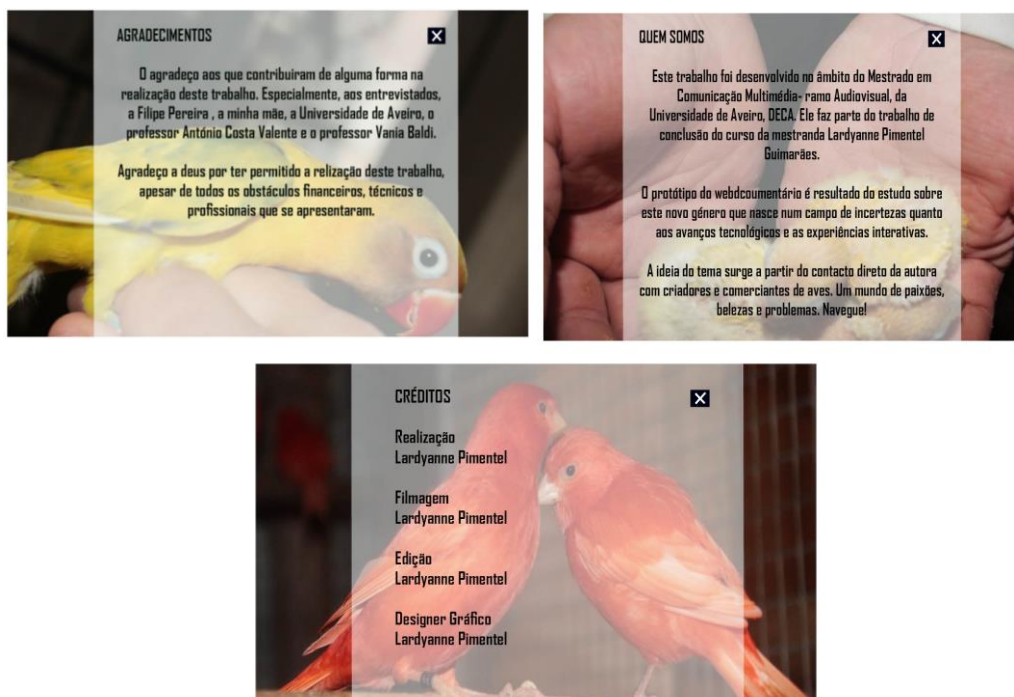


FIGURA 81- PÁGINAS DE AGRADECIMENTO, DE APRESENTAÇÃO E DE CRÉDITOS

Na página agradecimentos, utilizou-se uma das imagens realizadas na produção como fundo da página e fizeram-se os devidos agradecimentos. Na página Créditos e Quem Somos utilizaram-se outras fotografias como pano de fundo e definiu-se a autoria do trabalho e as funções desempenhadas.

3.4.2. PLATAFORMA ESCOLHIDA

Apesar de ter realizado o design da plataforma webdocumental, no software Adobe Indesign CC 2014 não foi possível implementá-lo com todas as características definidas, pois eram necessário conhecimentos específicos de programação. Habilidades que não estão contempladas na nossa formação académica enquanto jornalista. No entanto, o desenho da plataforma serviu de base norteadora para a estruturação do desenho gráfico do projeto e a disposição do conteúdo noutra ferramenta *on-line* que possibilitou a construção do webdocumentário, sem que fosse necessário ter conhecimentos de programação.

Assim, prosseguimos uma pesquisa sobre softwares que possibilitassem a realização de uma webdocumentário sem que para isso fossem necessários conhecimentos específicos de programação e web design. Um software com uma linguagem acessível, capaz de oferecer boas condições de execução. Identificaram-se três ferramentas para a criação e a publicação de um webdoc, a saber: 3WDOC, Klynt e Korsakow. Todas as ferramentas, exceto o Korsakow são pagas, e apresentaram problemas ao nível de execução do software e do acesso aos recursos no nosso computador de trabalho. Por esta razão optou-se por utilizar uma ferramenta online de criação de sites a fim de minimizar custos e tempo.

A ferramenta *on-line* escolhida foi o WIX que oferece uma experiência de edição no qual o utilizador pode criar um site grátis a partir de templates, em linguagem HTML5. A adesão ao site é muito simples sendo que o utilizador tem apenas que realizar um cadastro com email e senha para poder dar início ao processo de construção do site. Caso deseje fazer um Upgrade pode optar por uma assinatura premium unlimited anual e passa a ter domínio próprio com remoção de anúncios wix, largura de banda larga ilimitada, armazenamento extra, google analytins conectado e cupons de anúncios. Optou-se pela versão gratuita.

A ferramenta de edição do Wix permite construir um site e personalizá-lo sem que o utilizador possua conhecimentos de programação. Ela também permite, a partir do projeto desenvolvido para o site, obter uma versão para os dispositivos móveis. Portanto, depois de concluir a edição da interface do site é possível criar uma aplicação para dispositivos móveis, sendo apenas necessário modificar a dimensão de algumas estruturas que não se enquadrem bem nas novas proporções.

Ao nível de armazenamento de vídeo, entretanto, não são atendidas completamente as necessidades deste projeto, pois o material audiovisual precisa de ser inserido através de links, de outras plataformas *on-line* de vídeo. Logo, tentou-se adaptar a conceção inicial do webdoc aos recursos editoriais oferecidos pela plataforma.

Assim, foi necessário criar uma conta no Youtube, por meio do Google, depois descarregar o conteúdo audiovisual, editado no Adobe Premiere Pro CS6, na plataforma. E, em seguida, obter o link de cada capítulo para inserir na interface do

projeto. Também foi criado um perfil do projeto no Facebook e no Twitter, a fim de desenvolver outros canais de divulgação, de compartilhamento e de interação com os utilizadores. As duas redes sociais referidas constituem, hoje, um espaço de grande interação e projeção de conteúdos e de informações, de modo que são ferramentas importantes na difusão de projetos desta natureza.

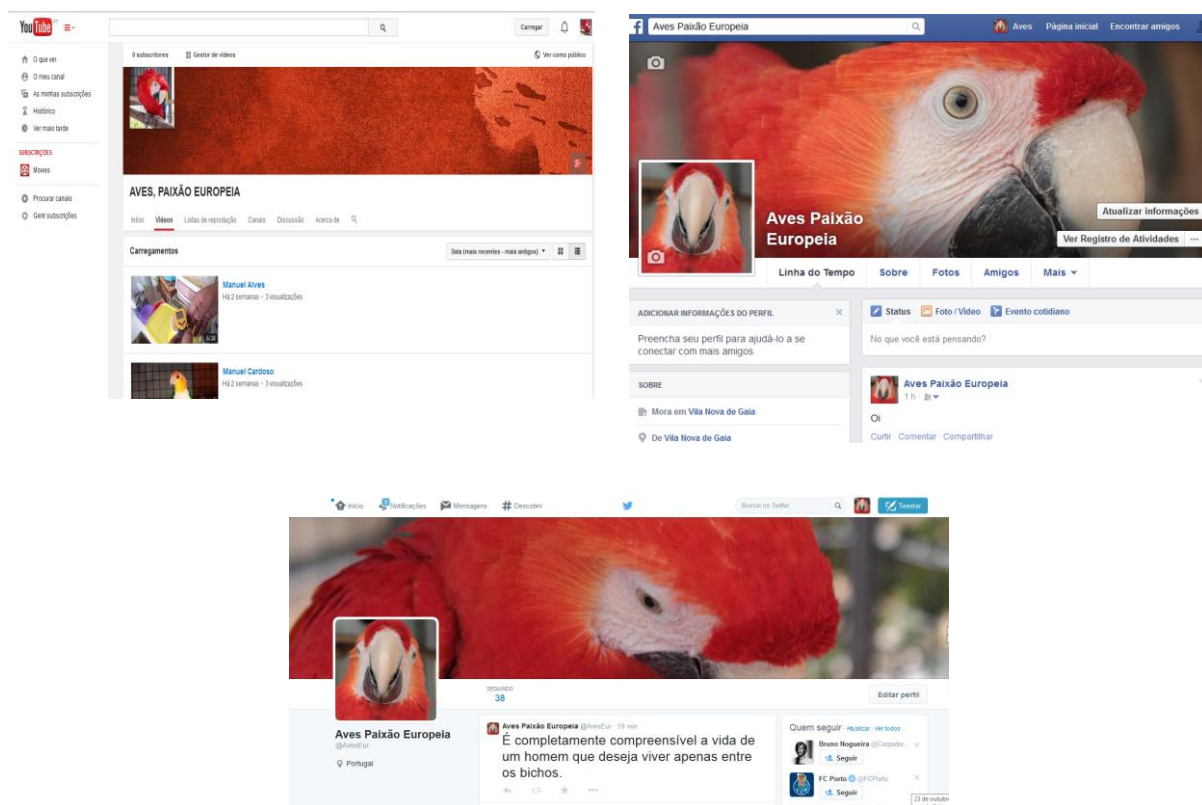


FIGURA 82- PERFIL NO FACEBOOK, NO TWITTER E NO YOUTUBE

Assim, depois de criados a conta no Wix, o perfil no Facebook, o perfil no Twitter e depois de obtidos os links dos vídeos hospedados no Youtube, procedeu-se ao desenvolvimento da interface do webdocumentário *Aves, Paixão Europeia*.

3.4.3. IMPLEMENTAÇÃO DA PLATAFORMA

A distribuição do conteúdo audiovisual, dos links, das fotografias e a construção dos espaços interativos obedecem à lógica do modo de interação participativo. Assim, a narrativa foi estruturada de modo a permitir que o utilizador realize uma navegação livre e personalizada, mas também que contribua para a expansão da base de dados, por meio do envio de fotos, de vídeos e de comentários.



FIGURA 83- PÁGINA INICIAL DO WEBDOC

Na primeira página da plataforma estão o título do webdocumentário *Aves, Paixão Europeia* com duas fontes, de cor branca. Adotou-se, respetivamente, a fonte Lobster, tamanho 27 e a fonte Arial, tamanho 22. A fonte Lobster confere a ideia de liberdade e dinamismo. Já a fonte Arial confere a ideia de firmeza e organização. A imagem de fundo é a fotografia de uma *Arara Vermelha* que foi realizada na fase de produção documental, na casa de um criador de aves, em Santa Maria da Feira. A escolha da imagem obedeceu aos seguintes critérios: apelo estético, cores quentes e alegres e relevância da ave, a nível económico e ambiental. A imagem e o texto localizam-se no centro. As margens laterais, superiores e inferiores são em cor preta.



FIGURA 84- PARTE INFERIOR DO WEBDOC AVES, PAIXÃO EUROPEIA

Na parte inferior, ainda na primeira página, temos as sete páginas do projeto, nomeadamente, *Início*, *Personagens*, *Participação*, *Galeria*, *Discussão*, *Links* e *Quem Somos*. Há também, no lado direito, o link para o perfil do *Facebook* e do *Twitter*.

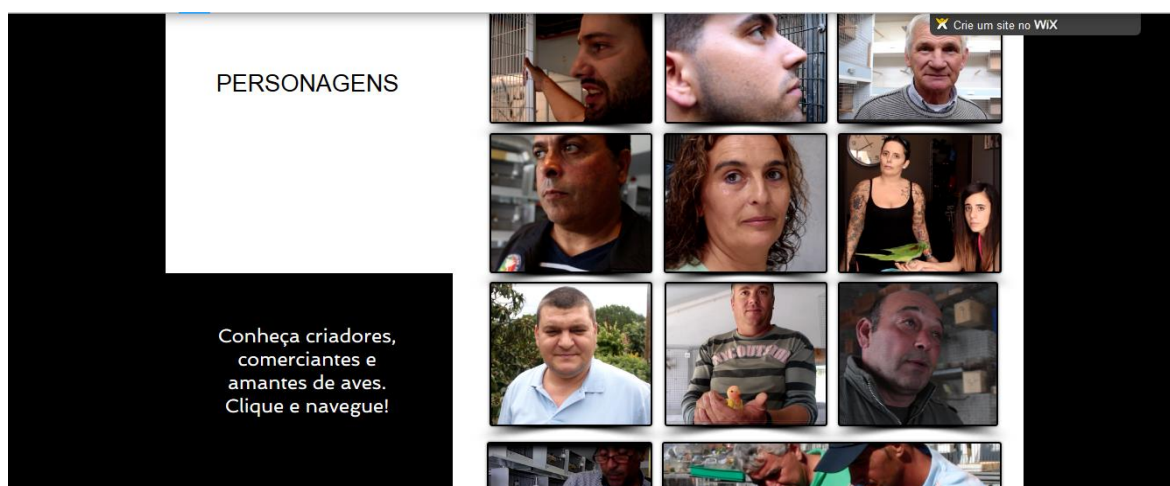


FIGURA 85- PÁGINA PERSONAGENS DO WEBDOC AVES, PAIXÃO EUROPEIA

Na página *Personagens* estão as imagens dos 14 personagens que são links para subpáginas. O utilizador pode clicar e ter acesso à história de cada personagem, numa subpágina. No lado esquerdo o texto indica que o utilizador pode navegar livremente

pelas histórias. Na parte inferior da página, estão os ícones que correspondem às sete páginas e ao perfil das redes sociais, eles estão presentes em todas as páginas do projeto de modo a permitir que o utilizador se dirija a qualquer ponto da interface.

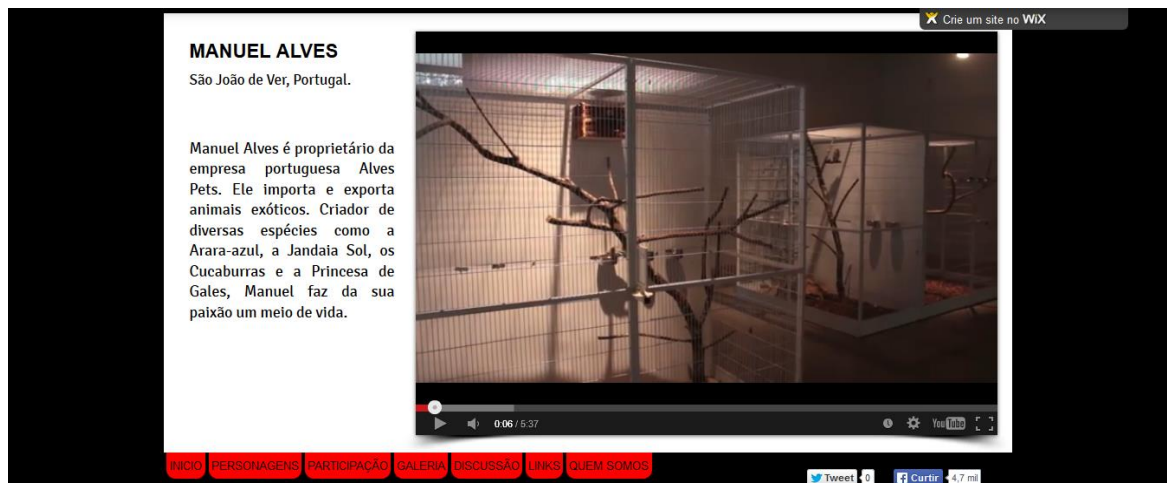


FIGURA 86- SUBPÁGINA DO PÁGINA PERSONAGENS

Ao clicar na imagem do personagem o utilizador é direcionado à respetiva subpágina que apresenta um conteúdo audiovisual sobre a história do personagem. A subpágina também pode se acedida, a partir da página inicial, ao passar o rato sobre o ícone Personagem.



FIGURA 87- PÁGINA PARTICIPAÇÃO DO WEBDOC AVES, PAIXÃO EUROPEIA

Na página Participação o usuário é convidado a participar da expansão da base de dados do projeto. Incentiva-se o envio de vídeos e de fotos. O objetivo é tornar a página um espaço de conteúdo geolocalizado, constituído apenas pelo material enviado pelo usuário.

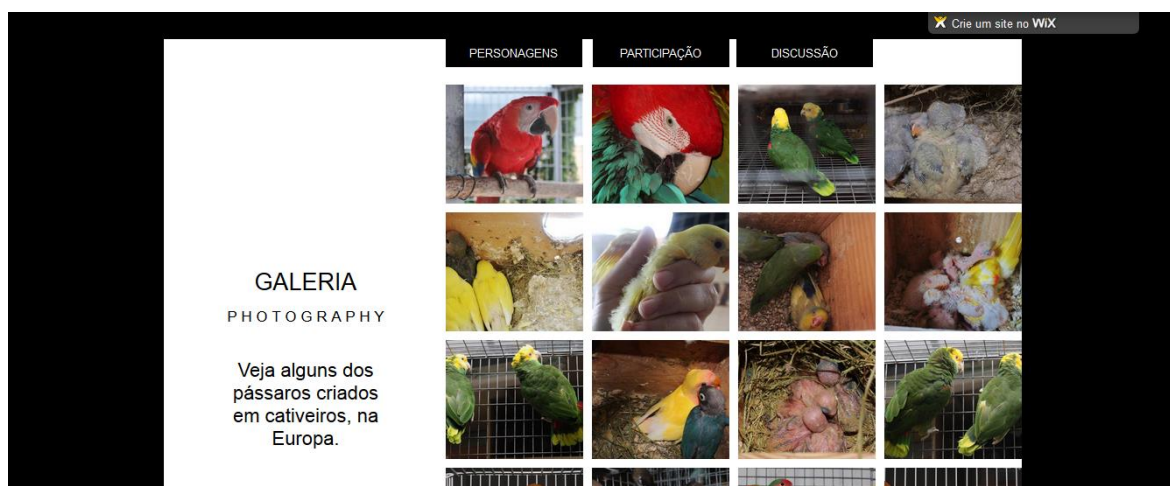


FIGURA 88- PÁGINA GALERIA

Na página Galeria o usuário pode ter acesso a um banco de imagens com 417 fotografias de pássaros.



FIGURA 89- Página discussão

Na página Discussão há um espaço de opinião com duas perguntas direcionadas ao utilizador. A ideia é transformar esta página num canal de diálogo e de troca de informações entre os utilizadores. O comentário pode ser realizado por meio do registo do nome e do email e também pode ser efetuado pela conexão da conta do *Facebook*, do *Twitter* e do *Google*. Os comentários realizados são identificados com o nome do utilizador e a data do comentário.



FIGURA 90- Página links

Na página *Links* há três links para importantes plataformas com mais informações sobre outros aspetos do tema, são elas: a Federação Ornitológica Nacional Portuguesa, o Instituto de Conservação da Natureza e das Florestas Português e o site Avespt. O utilizador pode obter, por meio dos links, informações sobre legislação, criação e comercialização de aves.

Na página *Quem Somos* está a explicação sobre quem desenvolveu o trabalho, os créditos e os agradecimentos. A imagem da realizadora compõe também a estrutura visual da página.



FIGURA 91- Página de quem somos

Assim, concluída a disposição do conteúdo e o desenho das páginas desenvolveu-se a versão para os dispositivos móveis.

Versão mobile

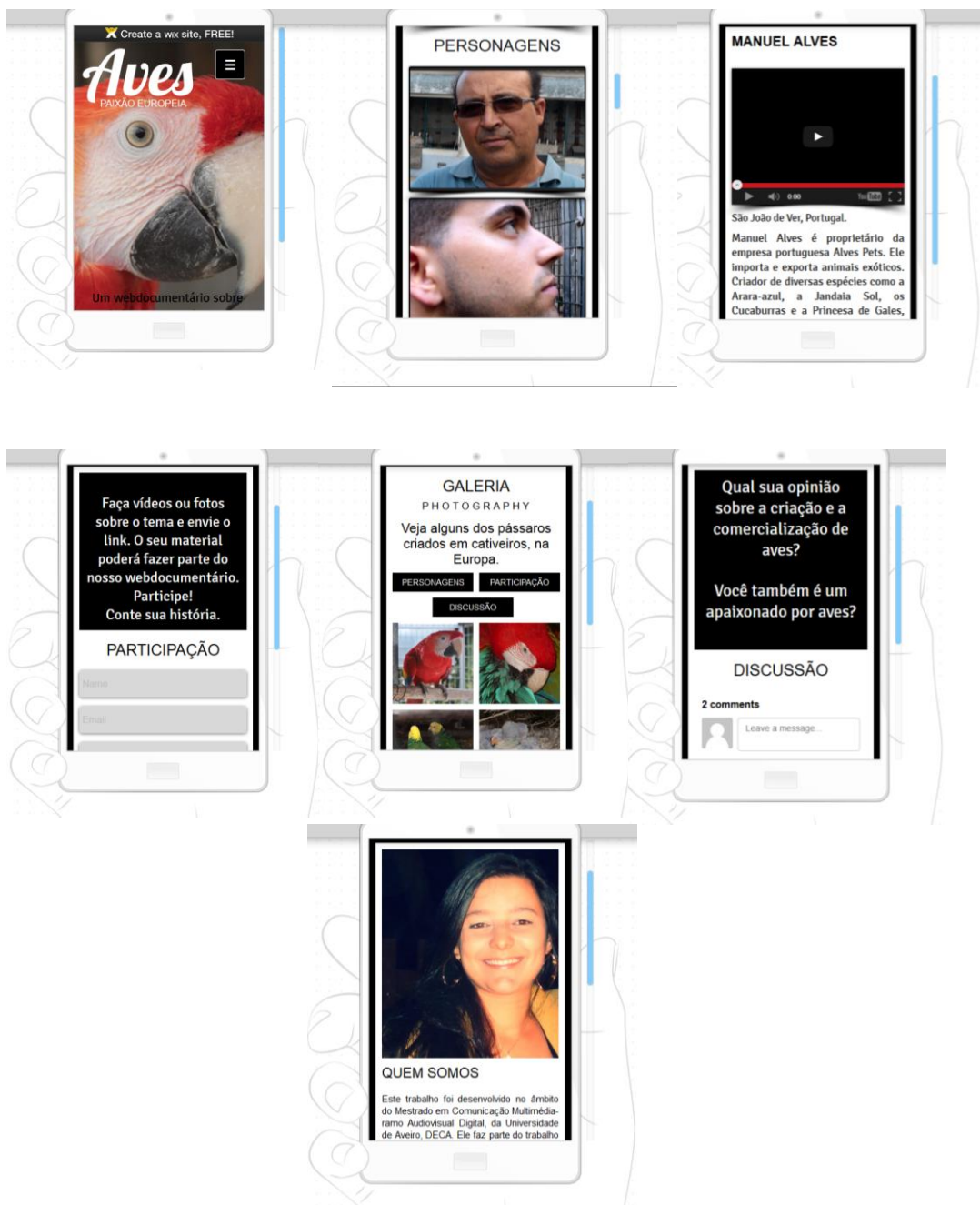


FIGURA 92- Versão mobile do webdoc Aves, paixão europeia

Por meio do ícone *Mobile* disponibilizado pela ferramenta Wix, adaptaram-se os elementos visuais aos padrões de um dispositivo móvel. Em seguida, realizou-se a gravação e a publicação da plataforma webdocumental. A versão *mobile* possui a mesma estrutura visual da plataforma *on-line*, não havendo qualquer diferença ao nível do conteúdo. Ela foi criada porque se entendeu que o uso dos dispositivos móveis no acesso ao conteúdo *on-line* é cada dia mais crescente. Portanto, a aplicação para dispositivos móveis constitui-se numa importante via de difusão do projeto e de participação do utilizador. O link do webdocumentário *Aves, Paixão Europeia* é:

4. CONCLUSÃO

4.1. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização documental é um processo de trabalho longo e árduo que requer sensibilidade, pesquisa, planejamento, investimento e produção. É estudar bem o objeto de representação para perceber o tema na sua dimensão humana, respeitando a história e a posição de cada personagem.

É fundamental que se crie uma relação de confiança e de credibilidade com os entrevistados, para que se possam obter depoimentos espontâneos e informativos. O cineasta organiza a estrutura narrativa a partir daquilo que cada personagem apresenta, seja ao nível do depoimento que de disponibilidade de imagem.

Portanto, a narrativa depende de acontecimentos exteriores que possuem vida própria, de modo que o cineasta não tem controle total da mesma. Assim, deve ter a devida atenção ao trabalho de apuramento do tema e dos possíveis entrevistados, pois caso não consiga obter depoimentos e personagens interessantes que atendam à proposta do filme corre o risco de não conseguir realizá-lo ou de ter que modificar o foco do tema. Por isso, antes de avançar com o projeto, é primordial verificar se os personagens aceitam à realização da entrevista.

A pesquisa é fundamental para a compreensão do tema, para que se consiga estabelecer o foco e relacionar as informações que são recolhidas em campo. O que permite ampliar a discussão, refletir sobre o conteúdo e dirimir os erros. Ao longo da investigação foi possível compreender profundamente, a relação de dinâmica entre prática e teoria, pois à medida que os conceitos teóricos eram aplicados, outros conhecimentos iam sendo produzidos. Na realização documental é preciso estar sempre atento, observar e perceber as ações e as palavras que acontecem em cena, pois qualquer acontecimento pode ter grande relevância à narrativa. O filme é uma ponte de conhecimento entre a realidade e o *espetador-utilizador*.

As duas produções audiovisuais desenvolvidas, nomeadamente, o wedocumentário *Aves, Paixão Europeia* e o documentário *Aves, Paixão Europeia*, contam histórias de pessoas que possuem uma relação de dedicação e de carinho com as aves. A partir

destas duas narrativas, que adotam distintas plataformas, foi possível refletir sobre um tema pouco conhecido que por vezes causa estranheza e surpresa. Nesse sentido arquitetou-se também a plataforma interativa um importante canal de difusão do conteúdo, de discussão e de participação, no qual o utilizador pode interagir e colaborar de maneira mais direta.

4.2. LIMITAÇÕES DO PROJETO

Na execução deste trabalho foram identificadas limitações e dificuldades que provocaram algumas restrições ao desenvolvimento do projeto. Descrevem-se, assim, as principais limitações.

Equipe de realização - A falta de uma equipa de trabalho dificultou a realização das filmagens, pois havia apenas uma pessoa a exercer distintas ações, nomeadamente, filmar, captar som, produzir e entrevistar. A execução simultânea de diversas tarefas provoca uma distribuição desigual da concentração, perdendo-se, assim, a atenção a detalhes que podem fazer toda a diferença na composição da narrativa. Cada aspeto da cena requer uma cuidadosa análise pois é da satisfatória conjugação entre som, fotografia e conteúdo que resulta uma boa produção audiovisual. Uma gravação documental conta sempre com eventos improváveis, alterações de comportamentos, de som e de luz que não obedecem a um roteiro mas possuem uma dinâmica própria. De modo que é preciso agir rápido e uma equipa de trabalho pode dividir tarefas que serão executadas com maior grau de concentração, permitindo identificar e dirimir os erros de maneira mais eficaz. O facto de não possuir uma equipa de trabalho para o desenvolvimento do projeto limitou a interação com os entrevistados e a verificação de alguns ruídos ao nível de som e de imagem.

Equipamento - A ausência de um operador de som na gravação das entrevistas dificultou a captação limpa do som, pois o microfone teve que ficar acoplado na parte superior da câmara e por ser pequeno e ter pouco alcance não obteve um resultado

completamente satisfatório. Havia muito ruído nos ambientes de filmagem, maioritariamente provocados pelo som forte e estridente das aves.

Investimento - O orçamento para o desenvolvimento de um documentário desta natureza exige uma despesa elevada. Não houve nenhuma forma de patrocínio, pelo que se tentou diminuir os gastos e conter as despesas com viagens. O dinheiro investido foi proveniente de uma reserva pessoal.

Plataforma webdocumental - A falta de conhecimentos específicos de programação limitou o desenvolvimento da proposta inicial do projeto webdocumental, tornando-se necessária a alteração do desenho da interface, de modo a adaptá-lo aos recursos disponíveis na ferramenta *on-line* escolhida.

4.3. PERSPECTIVAS PARA O FUTURO

Tendo em conta o trabalho desenvolvido seria possível, no futuro, expandir o projeto de forma a produzir uma série de filmes sobre a temática. A série abordaria diferentes aspetos do tema, tais como, um aprofundamento da paixão pelas aves, a criação, o comércio, a legislação, a espécie e as irregularidades existentes. O tema principal seria a paixão dos europeus pelas aves. Os subtemas, já mencionados, seriam abordados em cada episódio, de maneira mais profunda. Assim, teríamos seis episódios, cada um com uma versão webdocumental e outra documental. O primeiro número da série seria o webdocumentário *Aves, Paixão Europeia* e o documentário *Aves, Paixão Europeia*. O projeto, em série, permitiria que o *espetador- utilizador* obtivesse um maior conhecimento e aprofundamento sobre a temática.

Entretanto, seria necessário angariar o apoio financeiro de empresas e/ou instituições para viabilizar a execução do projeto e seria também necessário formar uma equipa multidisciplinar, que favorecesse a produção de um trabalho com elevada qualidade.

Outra perspetiva futura é a distribuição do filme linear *Aves, Paixão Europeia* em festivais de cinema e em emissoras de televisão, o que será implementado na medida em que as parcerias culturais forem acontecido. No que se refere ao webdocumentário, pretende-se conseguir uma elevada participação por parte do utilizador no envio de fotos e de vídeos, para que se possa construir, na página Participação, um conteúdo geolocalizado, indicandor dos lugares donde vêm as contribuições as gravações.

5.BIBLIOGRAFIA

Arnau Gifreu. (2014). *Multimédia*. Retrieved 29 de agosto 2014, from <http://www.agifreu.com/multimedia.htm>

Avibase. (2014). *Avibase*. Retrieved 04 de novembro de 2014, from <http://avibase.bsc-eoc.org/avibase.jsp?lang=EN>

Cardoso, G. (2014). *Os Media na Sociedade em Rede*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

Castells, M.(1999). *A Sociedade em Rede*. São Paulo: Paz e Terra.

Castells, M. (2003). *A Galáxia Internet: reflexões sobre a Internet, negócios e a sociedade*. Zahar.

Castells, A. G. (2013). *El documental interactivo: estado de desarrollo actual. Obra digital*, (4).

Cardoso, G., & Castells, M. (2006). *A Sociedade em Rede–Do Conhecimento à Acção Política*. In Conferência promovida pelo Presidente da República (Vol. 4).

De Queiroz Filho, A. P., & Rodrigues, M. (2007). *Arte de Voar Em Mundos Virtuais, a*. Annablume.

Doctela. (2014). Doctela. Webdoc. Retrieved 29 de agosto de 2014, From <http://doctela.com.br/webdoc/>

El País. (2010). *Cali: La Ciudad que no duerme*. Retrieved 27 de setembro de 2014, From <http://www.elpais.com.co/reportaje360/web/edicion-cali-nocturna.html>

Ferreira, C.M. (2011). *Cinema Uma Arte Impura*. Porto: Edições Enfrontamento.

Gaudenzi, S. (2013). *The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary* (Doctoral dissertation).

Gifreu, A. (2011). El documental multimedia interactivo como discurso de la no ficción interactiva. Por una propuesta de definición y categorización del nuevo género emergente. *Hipertext. net*, (9).

Interdoc. (2014). *Observatorio del documentário interativo*. Retrieved 29 de agosto de 2014, from <http://www.inter-doc.org/interdoc-crece-genesis-y-valoracion-del-primer-ano-y-medio-de-vida-del-proyecto/>

Insitu. (2014). *Insitu Urban Artists*. Retrieved 27 de outubro de 2014, from <http://insitu.arte.tv/en/#/about>

Jared, G., & Schmidt, E. (2013). *A Nova Era Digital*. Portugal: Publicações Dom Quixote.

Lévy, P. (1999). *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34.

Le Monde. (2014). *M Webdocumentaires*. Retrieved 29 de agosto de 2014, from <http://www.lemonde.fr/webdocumentaires/>

Nicholas, B. (2001). *Introdução ao Documentário*. Brasil: Papirus.

OTTE, G., GUIMARAES, C., & SEDLMAYER, S. (2007). *O comum e a experiência da linguagem*. Editora UFMG.

Penafria, M. (1999). *Perspetivas de desenvolvimento para o documentarismo*. Universidade da Beira Interior.

Prodanov, C. C., & FREITAS, E. C. D. (2009). *Metodologia do trabalho científico*. Novo Hamburgo: Feevale.

Renó, D. P. (2008). *A montagem audiovisual como base narrativa para o cinema documentário interativo: novos estudos*. *Revista Latina de Comunicación Social*, 11(63).

Spinelli, E. M. (2013). *Webdocumentário: produção documentária multimídia e interativa na internet*. *Revista Comunicação Midiática*, 8(2), p-169.

Souza, H. A. G. D. (2001). *Documentário, realidade e semiose: os sistemas audiovisuais como fontes de conhecimento*. São Paulo: Annablume: Fapesp.

The Block. (2014). *The Block*. Retrieved 27 de setembro de 2014 from <http://www.sbs.com.au/theblock/#>

Vimeo. (2014). *Letter to Jane*. Retrieved 27 de outubro de 2014 from <https://vimeo.com/21649449>

VAN DER MAREN, J. M.(1996). *Méthodes de recherche pour l'éducation*. 2. ed. Bruxelles: De Boeck &Larcier.

Webdocumentário. (2014). *Resenhas*. Retrieved 29 de agosto de 2014, from <http://webdocumentario.com.br/>

Wix. (2014). *Wix*. Retrieved 27 de outubro de 2014, from http://pt.wix.com/criarsitegratis/pt900?utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=bi_wix_pt^wix&experiment_id=wix^e^37183812094^1t1&gclid=CLPkhJ_Py8ECFfMZtAodukgAxQ

Youtube. (2014). *A chuva de Joris Ivens*. Retrieved 27 de outubro de 2014, from https://www.youtube.com/watch?v=T_MXa9enUfE

Youtube. (2014). *Crônica de Verão*. Retrieved 27 de outubro de 2014, from <https://www.youtube.com/watch?v=bESrAdqNSiw>

Youtube. (2014). *Nanook, o Esquimó*. Retrieved 27 de outubro de 2014, from <https://www.youtube.com/watch?v=JxKmEY1U4uE>

Youtube. (2014). *O homem e a câmera*. Retrieved 27 de outubro de 2014, from <https://www.youtube.com/watch?v=axosrbPaWcw>

Youtube. (2014). *Ways of Seeing*. Retrieved 27 de outubro de 2014, from http://www.youtube.com/watch?v=0pDE4VX_9Kk

Youtube. (2014). *Gimme Shelter*. Retrieved 27 de outubro de 2014, from <http://www.youtube.com/watch?v=WLPKsbiXiW4&list=PL9007B807D773E2>

6.ANEXO

Anexo 01- Pauta da Entrevista

PAUTA DA ENTREVISTA
ENTREVISTADO:
DATA:
LOCAL:
PERGUNTAS GERAIS
<ul style="list-style-type: none">• QUANDO E COMO COMEÇOU A SEU INTERESSE PELAS AVES?• QUANTAS AVES VOCÊ TEM?• PORQUE GOSTA DE AVES?• O QUE ELAS SIGNIFICAM PARA VOCÊ?• VOCÊ É UM APAIXONADO POR AVES?• HÁ MUITAS PESSOAS A CRIAR AVES EM PORTUGAL?• NO QUE CONSISTE A CRIAÇÃO DE AVES?• VOCÊ É UM CRIADOR? QUE ESPÉCIE CRIA?• QUANTAS HORAS POR DIA COSTUMAR DEDICAR AS AVES?• QUAL A MÉDIA DE DINHEIRO QUE COSTUMA GASTA MENSALMENTE COM AS

AVES?

- CONSEGUE VIVER SEM AS AVES?
- QUAL A ÉSPECIE QUE MAIS APRECIA?
- TENS ALGUMA INFORMAÇÃO SOBRE PESSOAS QUE CAPTURAM ANIMAIS SILVESTRES OU REALIZAÇÃO TRÁFICO DE AVES?
- OS PÁSSAROS SÃO UMA PAIXÃO EUROPEIA?

Anexo 02- Autorizações de imagem dos entrevistados

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM

ADULTO

Neste ato, Paulo Jorge Cosme Guimarães nacionalidade Portuguesa, estado civil Casado, portador do cartão de identidade nº 7022045 residente à Av/Rua Das Juremas, nº 12, no concelho Castanheira, AUTORIZO o uso de minha imagem em todo e qualquer material entre videos, fotos e documentos, para ser utilizada pela jornalista Lardyanne Pimentel Guimarães, na realização de um documentário sobre aves. A presente autorização é concedida a título gratuito, abrangendo o uso da imagem acima mencionada em todo território nacional e no exterior, das seguintes formas: (I) out-door; ; (II) folhetos em geral (encartes, catálogo, etc.); (III) folder de apresentação; (IV) anúncios em revistas e jornais em geral; (V) home page; (VI) cartazes; (VII) back-light; (VIII) mídia eletrônica (painéis, video-tapes, televisão, cinema, programa para rádio, entre outros). Por esta ser a expressão da minha vontade declaro que autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos à minha imagem ou a qualquer outro, e assino a presente autorização

Castanheira, dia 28 de Setembro de 2019.

Paulo J. Cosme Guimarães
(assinatura)

Nome:

Telefone p/ contato: 91 94 00125

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM

ADULTO

Neste ato, ELADIO RUBIO MARTIN, nacionalidade ESPAÑOL, estado civil CASADO, portador do cartão de identidade nº 52.272.418-6 residente à Av/Rua JACINTO BENAVENTE, 19- 41710, UTRERA, nº 19, no concelho UTRETA (SEVILLA). AUTORIZO o uso de minha imagem em todo e qualquer material entre videos, fotos e documentos, para ser utilizada pela jornalista Lardyanne Pimentel Guimarães, na realização de um documentário sobre aves. A presente autorização é concedida a título gratuito, abrangendo o uso da imagem acima mencionada em todo território nacional e no exterior, das seguintes formas: (I) out-door; ; (II) folhetos em geral (encartes, catálogo, etc.); (III) folder de apresentação; (IV) anúncios em revistas e jornais em geral; (V) home page; (VI) cartazes; (VII) back-light; (VIII) mídia eletrônica (painéis, video-tapes, televisão, cinema, programa para rádio, entre outros). Por esta ser a expressão da minha vontade declaro que autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos à minha imagem ou a qualquer outro, e assino a presente autorização

ODIVELA, dia 27 de SEPTIEMBRE de 2014.

(assinatura)

Nome:

Telefone p/ contato:



eladiozb@gmail.com

MODELO DE TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM

CRIANÇA

Francisco José Monteiro Madureira, nacionalidade Portuguesa,
menor de idade, neste ato devidamente representado por seu (sua) (responsável legal),
Ara Santa Naveira Monteiro, nacionalidade Portuguesa,
estado civil Casada, portador do cartão de cidadão n.º 10663902,
residente à Av/Rua Princesa D. João Sá Carneiro, n.º 29/1.º ET, concelho
de Albarrim, AUTORIZO o uso de minha imagem em todo e
qualquer material entre fotos e documentos, para ser utilizada em documentário realizado
pela jornalista Lardyanne Pimentel Guimarães. A presente autorização é concedida a título
gratuito, abrangendo o uso da imagem acima mencionada em todo território nacional e no
exterior, das seguintes formas: em revistas e jornais em geral; home page e mídia eletrônica
(painéis, vídeos, televisão, cinema, programa para rádio, entre outros). Por esta ser a
expressão da minha vontade declaro que autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a
ser reclamado a título de direitos conexos à minha imagem ou a qualquer outro, e assino a
presente autorização.

_____, dia 21 de junho de 2014.

Francisco José Monteiro Madureira
(assinatura)

Nome da criança:

Por seu Responsável Legal: Ara Santa Naveira Monteiro

Telefone p/ contato: 937323217

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM

ADULTO

Neste ato, Vitor Hugo Maia Varato Miranda nacionalidade _____, estado civil casado, portador do cartão de identidade n.º 6026462 residente a Av/Rua Norberto de Oliveira 28, 3º Etg n.º _____, no concelho Lisboa. AUTORIZO o uso de minha imagem em todo e qualquer material entre vídeos, fotos e documentos, para ser utilizada pela jornalista Lardyanne Pimentel Guimarães, na realização de um documentário sobre aves. A presente autorização é concedida a título gratuito, abrangendo o uso da imagem acima mencionada em todo território nacional e no exterior, das seguintes formas: (I) out-door; ; (II) folhetos em geral (encartes, catálogo, etc.); (III) folder de apresentação; (IV) anúncios em revistas e jornais em geral; (V) home page; (VI) cartazes; (VII) back-light; (VIII) mídia eletrônica (painéis, video-tapes, televisão, cinema, programa para rádio, entre outros). Por esta ser a expressão da minha vontade declaro que autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos à minha imagem ou a qualquer outro, e assino a presente autorização

Isma, dia 27 de 11 de 2014.

(assinatura)

Nome:

Telefone p/ contato:

939636839

Hugo. victorinus@
gmail.com

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM

ADULTO

Neste ato, Ana Sandra Novaes Rouleir, nacionalidade _____, estado civil casada, portador do cartão de cidadão nº 10663902, residente à Av/Rua Praceta do Rio São Caetano, nº 29 1.º CT, concelho de Estoril. AUTORIZO o uso de minha imagem em todo e qualquer material entre fotos e documentos, para ser utilizada em em prol da realização de um documentário realizado pela jornalista Lardyanne Pimentel Guimarães. A presente autorização é concedida a título gratuito, abrangendo o uso da imagem acima mencionada em todo território nacional e no exterior, das seguintes formas: anúncios em revistas e jornais em geral; home page; cartazes; mídia eletrônica (painéis, vídeo-tapes, televisão, cinema, programa para rádio, entre outros). Por esta ser a expressão da minha vontade declaro que autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos à minha imagem ou a qualquer outro, e assino a presente autorização.

_____, dia 21 de junho de 2014.

Ana Sandra Novaes Rouleir
(assinatura)

Nome:

Telefone p/ contato: 937323217

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM

ADULTO

Neste ato, Francisco José Marques Rodrigues, nacionalidade _____, estado civil Casado, portador do cartão de cidadão nº 10389028, residente à Av/Rua Praça do Rato São Corneio, nº 29-1º CT, concelho de Vila Real. AUTORIZO o uso de minha imagem em todo e qualquer material entre fotos e documentos, para ser utilizada em em prol da realização de um documentário realizado pela jornalista Lardyanne Pimentel Guimarães. A presente autorização é concedida a título gratuito, abrangendo o uso da imagem acima mencionada em todo território nacional e no exterior, das seguintes formas: anúncios em revistas e jornais em geral; home page; cartazes; mídia eletrônica (painéis, vídeo-tapes, televisão, cinema, programa para rádio, entre outros). Por esta ser a expressão da minha vontade declaro que autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos à minha imagem ou a qualquer outro, e assino a presente autorização.

_____, dia 21 de junho de 2014.

Francisco José Marques Rodrigues
(assinatura)

Nome:

Telefone p/ contato: 937323217

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM

ADULTO

Neste ato, Ana Maria Sousa Noronha Coutinho, nacionalidade _____, estado civil Viúva, portador do cartão de cidadão nº 5763359, residente à Av/Rua de Goa, nº 3/1ºD, concelho de Alcochete. AUTORIZO o uso de minha imagem em todo e qualquer material entre fotos e documentos, para ser utilizada em em prol da realização de um documentário realizado pela jornalista Lardyanne Pimentel Guimarães. A presente autorização é concedida a título gratuito, abrangendo o uso da imagem acima mencionada em todo território nacional e no exterior, das seguintes formas: anúncios em revistas e jornais em geral; home page; cartazes; mídia eletrônica (painéis, vídeo-tapes, televisão, cinema, programa para rádio, entre outros). Por esta ser a expressão da minha vontade declaro que autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos à minha imagem ou a qualquer outro, e assino a presente autorização.

_____, dia 21 de Junho de 2014.

Ana Maria de Sousa Noronha Coutinho
(assinatura)

Nome:

Telefone p/ contato: 91 6858058

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM

ADULTO

Neste ato, VALTER MANUEL DOS SANTOS, nacionalidade PORTUGUESA, estado civil CASADO, portador do cartão de cidadão nº. 10407807, residente à Av/Rua JULIEN BRUNO, nº. _____, concelho de PALMEIRA. AUTORIZO o uso de minha imagem em todo e qualquer material entre fotos e documentos, para ser utilizada em em prol da realização de um documentário realizado pela jornalista Lardyanne Pimentel Guimarães. A presente autorização é concedida a título gratuito, abrangendo o uso da imagem acima mencionada em todo território nacional e no exterior, das seguintes formas: anúncios em revistas e jornais em geral; home page; cartazes; mídia eletrônica (painéis, video-tapes, televisão, cinema, programa para rádio, entre outros). Por esta ser a expressão da minha vontade declaro que autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos à minha imagem ou a qualquer outro, e assino a presente autorização.

_____, dia _____ de _____ de _____.

Valter Manuel dos Santos Almeida

(assinatura)

Nome:

Telefone p/ contato:

MODELO DE TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM

CRIANÇA

Ana Francisca Tadeu Barreir, nacionalidade Portuguesa,
menor de idade, neste ato devidamente representado por seu (sua) (responsável legal),
Ana Sandra Nogueira Rêgo, nacionalidade Portuguesa,
estado civil Casada, portador do cartão de cidadão nº 10663902,
residente à Av/Rua Parque São José, nº 29/1-CT, concelho
de Matosinhos. AUTORIZO o uso de minha imagem em todo e
qualquer material entre fotos e documentos, para ser utilizada em documentário realizado
pela jornalista Lardyanne Pimentel Guimarães. A presente autorização é concedida a título
gratuito, abrangendo o uso da imagem acima mencionada em todo território nacional e no
exterior, das seguintes formas: em revistas e jornais em geral; home page e mídia eletrônica
(painéis, vídeos, televisão, cinema, programa para rádio, entre outros). Por esta ser a
expressão da minha vontade declaro que autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a
ser reclamado a título de direitos conexos à minha imagem ou a qualquer outro, e assino a
presente autorização.

_____, dia 21 de junho de 2014.

Ana Sandra Nogueira Rêgo

(assinatura)

Nome da criança:

Por seu Responsável Legal:

Telefone p/ contato: 937323217

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM

ADULTO

Neste ato, Samuel Agostinho Bento Cardoso, nacionalidade Portuguesa, estado civil casado, portador do cartão de cidadão n.º , residente à Av/Rua Estrada do Vão - Feteira, n.º 13, concelho de Almeirim. AUTORIZO o uso de minha imagem em todo e qualquer material entre fotos e documentos, para ser utilizada em em prol da realização de um documentário realizado pela jornalista Lardyanne Pimentel Guimarães. A presente autorização é concedida a título gratuito, abrangendo o uso da imagem acima mencionada em todo território nacional e no exterior, das seguintes formas: anúncios em revistas e jornais em geral; home page; cartazes; mídia eletrônica (painéis, video-tapes, televisão, cinema, programa para rádio, entre outros). Por esta ser a expressão da minha vontade declaro que autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos à minha imagem ou a qualquer outro, e assino a presente autorização.

Almeirim, dia 2 de Julho de 2014.

Samuel Agostinho Bento Cardoso
(assinatura)

Nome:

Telefone p/ contato: